
NZ login
留
学
网
www.nzlogin.com

新闻关注 世嘉命!涅槃或重生?SAMMY正式收购SEGA!!

2004 14

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



陆行鸟徽章两枚

独家赠品

电软收藏

寂静岭4:房间

来自心房的恐惧冲击波

国产玩家复活第一弹

掌机封神榜再现国产玩家真身

大象开口新鲜

掌机风三人谈PSP VS NDS

游戏攻地:皮克敏2的关键

特别策划

没落的王道

日本卖店与街机的困惑

萎靡不振的日本游戏零售业和街机面临客源减少,以全局眼光解读日本市场的复兴之道

黄金奏鸣曲

你所不知道的黄金太阳

行货GBA

本刊独家报道

彻底解秘IQUE的中国掌机战略

2003财年日本厂商结算报告单

攻略人行道

机动战士高达SEED

波波罗克罗依斯 月之法则

大众高尔夫4

虹吸战士 最后时刻

无双报道

王国之心2

数码恶魔传说

前线任务online

FF7 归来少年/圣诞夜惊魂

三位一体价

杂志+光盘+赠品

9.8元

《电软》十周年

任天堂有马里奥，世嘉有索尼克，
我们《电软》也要有

本次活动将分为投稿期和票选期

一 投稿期

2004年6月1日至7月20日（以当地邮戳为准）

二 稿件要求

相信《电软》在广大读者的心中都有不同的形象，也许“他”高大威猛；也许“她”温柔可人；又或者“它”活泼可爱。无论你心中的《电软》是什么形象，拿起你的画笔将它描绘出来，就表达出了你对《电软》的一份爱。

1、参赛作品既可以使用人物形象也可以使用动物形象或者其他方面的某种形态的变化。要求符合《电子游戏软件》的杂志风格，生动活泼并且可以很方便的进行各种造型的变化。

2、要求参赛作品为作者本人原创，入选复赛后，作品不得以任何形式在其他媒体上刊出。递交人对该作品可能产生的著作权纠纷或其他知识产权纠纷，及由此给《电子游戏软件》造成的损害承担法律责任。

3、参赛作者所填写各项资料要求真实准确，以便可以及时有效的联系到作者。

4、为了配合本次活动的宣传，报名者如有作品进入复赛，即视同将相关作品及资料授权主办及承办单位用于大赛指定合作媒体、官方网站及相关活动中公开播放、刊登或下载。

5、获奖的作品既视为作者将作品中卡通形象的拥有权、使用权等相关知识产权转让给次世代传媒联盟。

6、次世代传媒联盟拥有本次活动的最终解释权。

三 投稿方式

手绘稿件：参赛作者须按A4规格大小投递原稿并附名称及创意说明。填写好本期杂志回函卡上的报名表(复印有效)连同作品一起邮寄到：北京市安外邮局75信箱　市场部收，邮编：100011

电子稿件：尺寸1600x1200 75dpi，JPEG压缩率为8以上（文件压缩后控制在1M以内），到次世代传媒网站（www.vgame.cn）下载报名表，连同作品发到：game-software@vip.sina.com。

支持媒体　sina新浪游戏　搜狐 SOHU.com　e龙　西祠胡同

卡通形象有奖征集

自己的卡通形象!!

两个阶段进行，并且分别设立大奖以回馈参与玩家

四 奖项设置

奖

至尊大奖1名：奖金5000元

最佳卡通创意奖一名：奖金1000元
最佳文字描述奖一名：奖金1000元
最佳参与奖一名：奖金1000元
最佳美工奖一名：奖金1000元
最佳趣味奖一名：奖金1000元

本次活动为的是让更多《电子游戏软件》的读者参与进来，让大家感受《电软》10周年欢乐的气氛。所以，无论你画的好坏、是否擅长写作，都把你的想法告诉我们。我们为你量身打造了各种适合你的奖项，更重要的是通过你的行动让《电软》感受到了你的存在、你对《电软》的热爱。

在今年的8月我们会将所有经过筛选的作品刊登在杂志上，让玩家投票评出最终进入决赛的作品，并且也为读者设立了相应的投票幸运奖。具体详情请留意《电子游戏软件》杂志。

次世代传媒联盟启



《电软》创刊十周年
庆祝活动之三

特别鸣谢 CELLSTAR 蜂星电讯 CYTS 中青旅 创格科技 晶合时代 BETOP 北通产品

排名不分先后

编辑手札

天气是越来越热了，今年北京的夏天倒不像往年那么来势汹汹，几场细雨过后，天空才终于呈现出了艳阳和风。小编们的生活一如既往，但也随着季节的更替，焕发出了盛夏般的高涨热情。在这里，我们也祝读者们能有一个清爽心灵的夏天。



踩火象

●道听途说索尼中国最近在内部有些XX，具体情况不详，反正据说都跟国内PS2业务有关。毕竟半年过去了，PS2市场几乎没有什么发展的现状，不得不令索尼有所动作，改变不了市场的外部现状，那就只有从内部下手了。

●电击里星川明人复出后，似乎反响不错，但没当初预计的好，每天大象收到的50多封来信里，提到"日文地狱"的不过4成。刚从老挝回来的IC分析说，那是因为许多读者神经反应迟钝……出口不逊的他随即被我们暴捶一顿后，又邮寄到缅甸去了……

●觉得因为E3，使得一个来月几乎没啥新游戏出来，毕竟大作都不乐意错过在全球最大展会上的宣传……除了只能供人YY的"机战"新作。这类游戏象某耗不起时间，迫不得已，只能选择同样YY用的"大美人"来乐一乐。

●这回杂志的赠品是路行鸟徽章，下次电击拍摄的时候，我又有的戴了^_^。



风林

●最新期《掌机迷》将会赠送等比大的PSP＆NDS 纸卡，让广大玩家可以率先体验到两大掌机握在手心里的感觉。当然，同期还有其他好礼，内容更是无话可及。

●为什么我特别期待的歌手新专辑还不推出呢，难道还要等吗？距离上一张新歌+精选已经有很长时间了，虽然奉行慢工活细的做事方式是没什么问题，但太久时间听不到那家伙的声音，还真的是闷得慌。

●很多读者来信问到啥时候可以到编辑部来工作……难不成是风某人做的招聘信息不够醒目？！

●那些制作恐怖游戏或恐怖电影的制作人/导演，是不是都在精神上与常人有很大的不同呢？那些非人的设计实在让身为一个正常人而自豪的我无法理解……

●最近从很多朋友那里得到不少启发，让自己越发"凋谢"的脑袋开了不少窍。





北斗

●E3之后北斗认识的不少朋友纷纷表示准备开始攒钱买PSP。不过我自己倒是更倾向于入手DS——毕竟从展会上公布的DS游戏试玩来看，DS的游戏性的确更具备发挥空间。而且，过分追求掌机的机能并没有多大的实际意义；此外，电池的使用时间将是PSP的一大软肋。



●前两天地理盲的北斗一不小心又犯了一次弱，结果被朋友们给出了以下评语："笨，绝对不是你的过错，但笨到连进化的可能都没有，那就是大错而特错了！"

●自从上次公布自己的邮箱之后，有很多热心的读者朋友纷纷写信来交流。在这里，北斗对大家表示衷心的感谢，也欢迎更多的朋友能与我一起分享游戏以及生活中的感受。

●最近再次对PS2上的"忍"产生了兴趣：杀阵达成之后秀真的帅气造型实在是酷毙了！不过一直对秀真身上那根长达数米的"红领巾"觉得好奇：难道忍者系这么长的东东不会觉得不方便吗？



飞月

●一期结束了，新的一期又开始了，时间过得真快啊。E3展如狂风暴雨般席卷而来，留给我们的除了更多的遐想和无尽的期待外，似乎还有一抹空虚。但不管谁将成为未来的霸主，只要竞争能够给玩家带来更多的实惠和选择的空间，那就让竞争来的更猛烈些吧！

●最近呼吁飞月露脸的信件像雪片一般，不仅有人怀疑偶是恐龙还有人质疑我到底是不是MM！？（我的声音就那么像男的吗？）套用明人的一句口头禅"真是岂有此理！"但不管怎样，飞月是绝不会中激将法的。本人暂时没有亮相的打算，毕竟有神秘才有期待嘛^-^。



●对学生们而言最恐怖的BOSS——高考，就快到了吧？往事不堪回首，好在飞月已经逃出升天了。各位苦命的考生们好好努力吧，千万不要因为一时贪玩而后悔一辈子啊。



PERFECT

●最近国内业界的大事莫过于属神游GBA的发售日确定，虽然"小神游GBA"的官方定名引起了不少争议，但是神游公司还是颇具信心，这并非由于主机的价格有多便宜，而是主机的软件终于可以和时代接轨。据说"小神游"定位不再像日本那样是小学生，主要的消费群将拔高到青少年甚至上班族，大概这也是神游公司因地制宜的一种切实手段吧。

●自己的足球神经算是彻底荒废了，在和朋友的切磋中屡战屡败，心灵与面子都饱受摧残，已经快搞不清WE的乐趣究竟是什么了，想想自己在编辑部拼命鼓吹WE的时光，真是残念+惭愧……

●由于疏于锻炼，趁周六的休息时间去打羽毛球，结果腰酸腿疼，一累不起，本来计划出游的周日却卧床在家，生命大概就是这样，在各种不定中匆匆流逝的吧。



宇部

●很久没有看到中国男排那么痛快地"斩杀"韩国和日本了，尤其是在重要赛事中。本届国家队由于新人的加入，使男排展现出前所未有的自信。但愿在29日的比赛中能顺利闯过黑马——澳大利亚这一关，拿到奥运会入场券。

●后天起，京城的各大影院将与全球同步上映好莱坞科幻灾难大片《后天》，正好是周末，一定要赶个先。另外还得抽空儿去趟国际专业乐器展会，除了可以淘宝，还能见识一下知名的摇滚大腕们的风采。据说门票免费，不过可信度有点低……



一垂涎很久的马歇尔口袋吉他音箱，希望能够在会场买到。



小沛

●生日对于我，现在只是个数字。就像钞票对于比尔·盖茨一样。这并不是说我太老了，只是说年龄正在成为我的负担，使我必须去考虑更多的事情。我很高兴吃生日蛋糕，但我讨厌吹灭生日蜡烛！

●为了便于与读者快速沟通，小沛准备将自己的QQ号在"闲扯游戏"栏目里刊登。结果风林告诉我，他曾经也刊登过QQ号，不过当天就被盗了！！真是可怕！于是小沛我只好改为刊登我的电子邮箱。希望大家有什么想法尽量提，我会回复的！不过为了其他千千万万的读者，电脑高手们可要手下留情，别把我的信箱也毁掉啊！

●下期的"闲扯游戏"中，我们将会增加一条文章来源，是某网站为我们提供的论坛，到时只要读者登陆该站论坛就可以给"闲扯游戏"留言，具体情况就请读者们期待下一期的《电子游戏软件》吧！





本期封面：天诛 红

GAME INDEX

PS2

GC

XBOX

GB

GBA

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010) 64472920（010) 64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元



门户网站合作伙伴

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.137 2004/14



新闻聚焦

特别策划

攻略人行道

无双报道

游戏研究所

科普园地

其它栏目



电击收藏 VOL.34

评SEGA与SAMMY成立合并公司SEGA SAMMY HOLDINGS

世嘉 涅槃或是再生?

本刊日本专讯　2004年5月16日,SEGA与SAMMY召开联合记者发布会，宣布双方将共同出资成立一家新公司SEGA SAMMY HOLDINGS，正式统合双方的经营业务。这标志着已经在游戏业闯荡55年的SEGA公司将正式并入SAMMY旗下。

新公司将在今年10月1日成立，社址位于东京都港区，两家公司与新会社的股价兑换比例分别为：SAMMY股票1股折合新会社股票1股，SEGA股票1股折合新会社股票0.28股。新公司成立后将由现任SAMMY社长、SEGA会长里见治任董事长兼社长，现任SEGA社长小口久雄任社长、副董事会长（无代表权）。而原SEGA的一批死谏老臣，佐藤秀树、永井明、铃木久司等人将在6月29日正式卸任，此前被大川功器重的香山哲则有可能彻底脱离SEGA。

相关报道指出，由于SEGA与SAMMY在经营项目上的重复很少，因此整合后的相乘效果会相当明显。

新会社将活用SAMMY在赌彩业中积累的巨额资金与SEGA丰富的游戏研发实力，创造出4000亿日元的营业额，从而超越KONAMI成为日本第一的娱乐软件开发商。

虽然SEGA SAMMY HOLDINGS已确定在10月1日成立，但是该公司正式统合双家公司的日期则定在2007年年初。现阶段SEGA将把原来分立的7家子公司重新统合。按照计划，这些子公司将在5月26日与SEGA总社签订营业渡让协议书，7月1日正式回归SEGA总社。

尽管SEGA已经注定成为SAMMY的囊中之物，但是SEGA的股价却不降反升，可见股东们已经不再相信SEGA仅凭一己之力就能重塑辉煌。

如果这个消息早两年传出来的话,我以为，SEGA与SAMMY的这个合并新闻一定会在业界掀起轩然大波——至少，各大游戏网站的BBS将为此争吵辩论超过一个月，而且其中必定不乏互相拍砖打得头破血流者。然而两年确实可以改变不少东西：世嘉不再热血，业界早已麻木，而玩家则从来都是健忘的。

所以，就如同把一颗小小的石子扔进长江一样，你绝不会看到任何波澜——只有些许的涟漪，和这又一篇长文，让人依稀回忆起心中那个曾经浪漫、却早已淡淡的影子。

*　　*　　*　　*

人间五十年。

如果身处战国时代，那么五十岁的寿龄在战乱和疾病之中几乎已经近于神仙。不过在今天,半百尤是中年。人过百岁已不是什么稀罕的事情，更何况一家公司，一个传奇。

世嘉，当它的老友和对手南梦宫正为了五十周年社庆而忙忙碌碌的时候，它却倒在了自己五十五岁这个高坎之下了。

SEGA®

↑SEGA的名称是由其前身“SERVICE GAMES JAPAN”中SERVICE与GAMES两个单词的前两个字母“SE”和“GA”组合而来的。企业理念为:通过娱乐,服务社会。

这究竟是涅磐，抑或是再生?如果是再生，为何没有一声喝彩，如果是涅磐，为何没有一声叹息?

*　　*　　*　　*

世嘉早就死了。

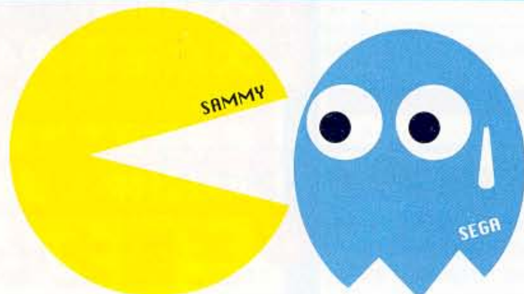
当我和一位身在南梦宫的日本朋友聊起此事时，他如此淡淡地说道，仿佛早已忘却了自己在世嘉的十年经历。事实也确实如此，自从大川功撒手西去、香山哲忍痛斩断硬件魔手之后，这个昔日巨人的境遇便每况愈下。社长、会长，领导人以超过韭菜的速度换了一茬接一茬，但电视游戏方面的成绩就像扔进了冰窟里的水银计，再也没有一点出头的力量。

确实，世嘉近两年的财务报表要比前几年好看的多，可是细细看去，就能发现这少得可怜的黑字全部来自于街机的盈利，至于电视游戏的软件方面几乎只有一个字：死。如果看得再仔细些，便能赫然发现，原本以业界技术领先者为自豪的世嘉街机部门，也已经很久没有推出新的机型了。而曾经在MD时代让世嘉崛起的美国市场，已经对它关上了大门。

再也没有人提起转型初期那个可笑的豪言壮语了,不用说EA、任天堂,就算是UBI和ACTIVISION,现在也已有足够的资本来嘲笑SEGA的可怜。

大川功如果在天有灵，恐怕除了黯然泪下，也不能再多做一些什么。

任何一家公司的财务报告或者转型宣言的文字都是很漂亮的，因为将



←明眼人大概都能看得出来，所谓的合并关系其实就像「吃豆」一样简单而残酷。也许作为世嘉老对手的南梦宫，早在二十年前就已经向今天的世嘉投下诅咒。

要看到它们的并不是公司内部的职员。

*　　*　　*　　*

文字上，这次的合并公告同样好看，充满了天花乱坠的希望。然而人们对此已经麻木了——这是世嘉第几次信誓旦旦自己的复生?这是业界第几次听到“世界第一”这个定语?SAMMY或许真的有钱，但世嘉这颗“票房毒药”的威力，便是连微软都要避让三尺的，何况一个柏青哥的达人?世嘉似乎永远不明白有了钱以后应该怎么用，也完全不知道如何让热血与理智共存,这在合并后对SAMMY来说是莫大的责任与挑战。

到目前为止，从表面上来看，至少有一件事SAMMY做得不错，那就是把世嘉分散的子会社重新召集起来，重新聚在自己的旗下。世嘉的分社化简直是史上最愚蠢的举动，它离散了人心、削弱了力量，也使得世嘉丧失了重建品牌美誉度的最佳时机：面对强势的对手，这些小会社就像风雨汪洋中的小船一般束手无策，被轻易地各个击破——甚至谈不上被击破,因为它们根本就没有成为人家的对手。

世嘉麾下的能将，在分社化的大潮中分崩离析，就连惟一GD出身的分社社长水口哲也，也因此惆怅离去——水口哲也并不是离开SEGA的最高职位者。这对于SEGA和喜欢SEGA的人们来说是一个莫大的打击，而SAMMY的撮合尽管来得晚了些，但或许还能够重新整合起公司的人力和财力，使伸直的手掌重新捏起拳头,甚至于偶尔也用力地挥舞一次。至少从这一个举动便可以看出，SAMMY对于各类资源的安排与调配，远比SEGA聪明的多。

但SEGA的老臣们是否能够信任SAMMY，就完全是另外一个故事了——尽管这个只有70个人的公司每年能创造出10倍于南梦宫的财富。

*　　*　　*　　*

老人们的想法，很多时候与留恋过去的老玩家非常相似。这其中对过去辉煌的眷恋，更是让人难以舍弃。

合并的必然结果，是导致SEGA品牌的丧失。只要是对其稍稍有些感情的人，便很难接受SEGA消失这个事实——从暂时来看，SEGA和SAMMY还将存续一段时间，但根据公告，如果一切顺利，三年之后，SEGASAMMY将取代现有的会社而存续下去。

这也就是说，我们所熟悉的四个蓝色字母，很可能将在不远的将来不复存在。

这实在让很多人无法接受，尤其对于这四个字已经成为自己童年生活一部分的人们来说。SEGA SAMMY，每次看到这个LOGO的时候，都将成为他们心中挥不去的痛。

然而老人们终究已经老了。今天的世嘉，已经没有可能再创出突破证券交易所显示器最高限额的奇迹，与其在甜美的回忆中涅磐，不如在痛苦的火焰中重生——果断地舍弃早已无用的皮囊，集中所有的精力开始创造一个新的历史，当悟到这一层之后，岂非又能迎来一个浪漫传说?

期待着三年后新时代的来临。

文/特约撰搞人 王俊生

合并当事公司概要

商号	SAMMY股份公司	SEGA股份公司
事业概要	柏青哥与业务用娱乐机开发，家用游戏软件的开发与销售	业务用娱乐机的开发与销售，家用机与便携机娱乐软件的开发与销售
成立时间	昭和50年11月1日（1975年11月1日）	昭和35年6月3日（1960年6月3日）
总公司所在地	东京都丰岛区东池袋二丁目23番2号	东京都大田区羽田一丁目2番12号
代表者	代表代理社长 里见 治	代表代理社长 小口 久雄
资本金	15,374（百万日元）	127,582（百万日元）
股票总发行量	87,500,718株	174,945,690株
股东资本	112,987（百万日元）	97,934（百万日元）
总资产	299,272（百万日元）	188,884（百万日元）
员工数量	1,927人	3,507人
主要业务伙伴	加贺电子、瑞穗机电、タケデン、アリストクラートテクノロジーズ、三洋贩卖、SCE	日立、NAMCO、TAITO、ハピネット
大股东及持股东比例	里见治 27.6% 股份公司エス・エス・プランニング 10.8% 有限公司エフエスシー 8.0% 自己株式7.5% 日本マスタートラスト 信托银行股份公司 4.8%	SAMMY股份公司 22.4% 自己株式 11.4% 日本证券金融股份公司 2.8% 股份公司エス・エス・プランニング 2.7% 日本トラスティ・サービス 信托银行股份公司 2.1%
主要借贷银行	UFJ银行、三井住友银行、东京三菱银行、瑞穗银行	三井住友银行、瑞穗コーポレート银行、住友信托银行、UFJ银行、りそな银行



索尼称PSP赔本发售，NDS廉价传闻应对而发

本刊综合消息　来自此间的消息称，美国著名购物网站Games与GameStop开设了预约NDS的专门页面，称主机售价是199美元，发货日期则定在2004年11月29日。由于流通商泄密的事件在业界屡有发生，因此上述消息引发的反应可想而知。

事实上，在5月11日任天堂发布正式NDS后，就已经有来自业界内部的消息称：NDS的价格将“不会高于200美元”。考虑到NDS追求纯粹的游戏理念，不具备播放电影等奢侈的附加功能，低于200美元的价格或许对NDS来说是相当合适的。而且业界普遍认为，NDS的定价必然与PSP的价格拉开档次(PSP的价格会更高)，而这其中的差距也足够任天堂与索尼玩避实就虚的策略。

与NDS价格传闻相对应的是，索尼近日对PSP的价格作出了发言。他们宣称PSP将肯定以“低于成本的价格”发售。

“PSP是一项长期战略，尽管发售初期会给公司造成巨大的财政压力，但是我们坚信PSP会像PS一样成为索尼的支柱产业。”索尼发言人如是说道。而在刚刚落幕不久的E3展上，SCEA的平井一夫也发表了类似言论，平井称：“从以往的经验看，发售初期就获利的主机是不存在的。考虑到PSP是索尼未来10年里的长期规划，其定价一定会更加贴近普通玩家。”



↑NDS在合并状态的长宽比例为：8cm×14cm×4cm。

此前业界对于PSP的价格策略共有两种意见：1.参考游戏业惯例以亏本方式销售硬件；2.参考家电业便携DVD的标准定价。如今索尼证实PSP将赔本发售，这不仅显示了其意图称霸便携机市场的强烈愿望，也给任天堂施加了巨大的心理压力。不过来自业界的另一种声音却表示：即便索尼宣布赔本发售，PSP的价格也不会低于299美元！虽然此种说法尚未得到官方证实，但是业界普遍认为其可信度颇高。

●来自丝绸银代理商的消息称，索尼希望在今年6月12日推出简体中文版的WE7，但是这个日期并未最终确定，存在延期的可能。

●微软游戏部主管皮特·摩尔(Peter Moore）证实，微软并没有开发手掌机的意向，现阶段的工作将完全围绕XBOX展开。

●日本国立科学博物馆、东京放送、读卖广告社决定于7月17日至10月11日在位于东京上野公园的国立科学博物馆内召开“电视游戏与数码科技展”，展出内容包括游戏主机的诞生历史以及软件的开发过程。

●由TECMO代理、GAMEARTS授权、韩国KAMA DIGITAL公司开发的“武装雄狮”最新作将于今年冬天在XBOX上发售。

●来自欧洲流通商的消息称，微软将在今年9月末把XBOX的价格从原来的129英镑下调至99英镑。

●BANPRESTO为GBA开发的RPG续作《召唤之夜 铸剑物语2》的发售日已经定在今年8月，但是价格还未确定。

●KONAMI决定在明年3月于北美地区推出PS2版“天外魔境”系列中的某部作品，这将是日本和风式RPG首次进军美国市场。

●ACTIVISION公司宣布，他们已经从MARVEL和索尼手中获得了漫画“蜘蛛侠”以及电影“蜘蛛侠3”的游戏版权，对应游戏的开发工作正在陆续展开。

●KOEI近日表示，备受期待的SLG大作《三国志X》将于7月2日登陆PC平台，家用机版的发售日则要等到稍后一些时间再做公开。

●根据SCE发布的消息，由ROBOT制作的PS2大作《鬼武者3》的片头动画，在近日于丹麦哥本哈根举行的“3D festival”技术节中获得了“3D Game Cinematics”的最优秀大奖。

●由BANDAI开发的“钢之炼金术师”新作“想出之奏鸣曲”将于7月15日在GBA上发售，定价不明。

●D3 PUBLISHER近日宣布，由他们制作的廉价软件“SIMPLE”系列自1998年推出以来，在各个平台上总共发售了200余款作品，其全球销量达到1360万本。

●据本刊线人爆料，索尼（中国）日前进行了重大的人事调整，PS2部门也涉及其中，而这也被视为索尼重组大陆PS2战略的一个重要信号。

●PS2版《侍魂 零》的发售日将由原定的6月24日推迟至7月29日，价格6800日元。

●来自美国游戏杂志《Electronics Gaming Monthly》的消息说，SE正在为GC开发“FF水晶编年史”的续作，游戏的类型还是动作RPG。

特报 SCOOP 2003财年日本厂商结算报告书

所谓2003财年，是指从2003年4月1日到2004年3月31日的这12个月。遵照日本业界的惯例，在每年3月以后,所有的上市公司都要对自己在上一财年的经营状况做一番总结。而整个业界的状况也就能在这些财务报表中一一反映出来。

尽管2003财年游戏业界出现了史艾合并、新掌机发表这样的爆炸新闻,但实际上却波澜不惊。由于对过去几年的经济危机心有余悸，日本厂商的经营思路大多变得务实、稳健，加上对于开发成本的有效控制，使得日本主流游戏厂商在2003财年里都没有出现赤字，这种局面在日本业界并不多见，在一定程度上标志着日本游戏产业已经开始复苏。

去年日本市场的另一个特点是把“怀旧”当作时尚。由于越来越多的厂商将敛金视为惟一的目标，导致复刻作和续作频繁登场。虽然其中一些也创造了诱人的销量，但是从发展的眼光来看，游戏创意的乏善可陈已经成为困扰业界的巨大隐忧。

现今日本业界最活跃的游戏厂商主要有9家，其中包括SCEI、NINTENDO、KONAMI、SQUARE-ENIX、NAMCO、SEGA、CAPCOM、KOEI、TECMO。下面的内容将围绕这些厂商的实际收益情况展开分析。



↑财务报表是衡量厂商经营状况的根本手段，无论你怎样吹嘘绝赞发卖，其真实的利益情况，都将在这里得到体现。

※ 在分析日本的财务报表时，我们有必要了解一些日本常用的表示利润的方式。总销售额：顾名思义就是公司主业与副业的营业总额，是公司产品占据市场份额的有力体现；营业利益：指公司主营业务利润，计算方法为销售额减去销售成本、销售费支出、以及管理费用支出的总和，是衡量一个公司发展情况的重要依据；当期纯利益：指统计期间公司的总净收入，含除营业收入以外的其它收益，是反映公司生存状况的最直接数据。

SCEI

员工总数:2000人

■总销售额:7兆8020亿日元 ■营业利益:676亿日元 ■纯利益:未发表



↑久多良木的“点子”将决定SCEI、乃至整个索尼的未来。

作为日本仅存的两家硬件商之一，SCEI并没有发布自己在2003财年的纯利收益，这似乎预示着其老大的日子并没有想象中那样风光。从报告表中可以看出，索尼游戏部门的营业额比前年降低了18.3%，为7兆8020亿日元，而营业利益也比前期锐减了40%，只有676亿日元。

在上个财政年中，PS2全球销量2010万台，比前年减少了242万台；PSone销量331万台，比前年减少了347万台。所以尽管PS2软件创造了绝好成绩，但是SCEI的总体业绩依然与2002财年存在差距。索尼发言人称，硬件销量出现滑坡主要是由于市场饱和所致，而对于PSP、PS3等新主机的开发投入也是公司收益减少的原因之一。

由于索尼宣布预定今冬发售的PSP主机将肯定以低于成本的价格上市，因此SCEI在本财年的盈利情况恐怕也不会有太大的提升。不过与索尼“力争第一”的宏大目标相比，眼前的收益似乎是微不足道的。

NINTENDO

员工总数:3015人

■总销售额:5148亿日元 ■营业利益:1077亿日元 ■纯利益:332亿日元

在经历了两次预算下调之后，任天堂的纯利收入跌到了近5年以来的最低点。上个财年中，GBA在全球范围内售出了3264万台，相关软件7489万套；而GC的销量只有502台，相关软件4737套。所以尽管以低成本开发的“口袋妖怪 红/蓝宝石”创下了600万套的销量，任天堂的总体利益还是比前年锐减了50.7%。作为日本业界唯一一家不向银行或其它企业贷款的软件公司，任天堂的经营状况已经今非昔比。然而需要特别指出的是，任天堂的收入主要来自于海外市场，去年他们在海外市场的营业额达到了3824亿日元，占公司总营业额的74.3%。



↑岩田聪手拿NDS，临危受命。

任天堂计划在这个财年里达成全世界2800万台GBA(含SP)、450万台NGC的普及率，而最新发布的NDS主机也预计有350万台的销量。看来其反扑索尼的愿望仍然不可改变。

KONAMI

员工总数:4393人

■总销售额:2734亿日元 ■营业利益:407亿日元 ■纯利益:201亿日元

在2002年悲哀地宣布财政赤字的KONAMI，去年已经恢复了其赚钱大户的本来面目。依靠WE、游戏王等传统经典在全球范围的热潮，KONAMI一共创造了201.04亿日元的纯利，虽然与公司辉煌期的收益相比仍有差距，但“软件商No.1”的称号却实质名归。数据表明，“WE7”（包国际版）在日本卖出了189万套，欧洲231万套，全球累积销量450万套；而原本人气下滑的“游戏王”系列也不可思议地卖出了501万套、成为任天堂阵营中最成功的第三方软件。最难能可贵的是,KONAMI的副业经营同样稳健而务实，街机博彩、体育俱乐部等相关部门的收益也有不同程度的增长。



↑欧版WE以“Pro Evolution Soccer”命名,热度与FIFA不分伯仲。

新财年中，KONAMI在日本的软件重心是“胜利十一人8”和“幻想水浒传4”，欧美方面则是“合金装备3”和“寂静岭4”，完成150亿日元的利润看来并没有太大的问题。

CAPCOM

员工总数:1207人

■总销售额:527亿日元 ■营业利益:140亿日元 ■纯利益:92亿日元

此前曾有报道称CAPCOM在去年出现了赤字，但事实上这只是个误传。尽管事先被寄予厚望的“生化危机·爆发”和“鬼武者3”都没有取得令人瞩目的成绩，但是GBA的“洛克人”和“逆转裁判”却为公司创造了预想以外的巨大利润。事实上，CAPCOM在2003财年的跨平台策略并没有很好地体现出来，除了对应网络的PS2版“怪兽猎人”表现抢眼以外，XBOX的“恐龙危机3”和GC的“幻侠乔伊”都无法达到预期销量，这不由得让人对其未来的发展捏一把汗。



↑GBA版“洛克人EXE4”销量直逼90万套。

CAPCOM准备在今年达到665亿日元的营业额和39亿日元的纯利润，主打游戏是“洛克人”、“恶魔猎人3”等作品，而稻船敬二曾宣称已经终结的“鬼武者”系列也极有可能推陈出新。

※ 以上数据中的“员工总数”为公司在全球范围的员工总人数，虽然没有得到官方渠道的核实，但来源可靠。

TECMO

员工总数:379人

■总销售额:122亿日元 ■营业利益:26亿日元 ■纯利益:14亿日元

在街机和家用机上实现双赢的TECMO，其营业额比上一个财年提高了15.6%，当期利益激增了39.9%。除了帕青哥让街机部门受益非浅以外，凭借“DOA3”、“零 红蝶”等游戏的大行其道，TECMO在2003财年的软件总销量达到了239万套，其中日本57万套、美国107万套、欧洲76万套。TECMO在自己的财务结算中明确表示：公司的业绩成长主要归功于对欧美市场的开拓，而两周销量50万套的美版“忍者外传”则成了这种说法的最好例证。作为微软最亲密的日本盟友，TECMO对于XBOX的鼎力支持已经使其成为日本业界最具嗅觉敏感的杰出代表。



↑“忍者外传”获得了业界与玩家的一致好评。

新财年中，TECMO计划推出包括“DOAonline”在内的6款软件，并宣布会在第一时间为PSP与NDS开发游戏。

SEGA

员工总数:3672人

■总销售额:2040亿日元 ■营业利益:不明 ■纯利益:80亿日元

世嘉用80亿日元的黑字来祝贺自己的55岁生日。在前年扭亏为盈之后，小口久雄的机构改革帮助世嘉继续盈利。在上个财年中，世嘉一共发售了71款游戏，累计销量865万套，虽然与原计划78款游戏、总销量938万套的预期目标存在差距，但是凭借“创造球会3”、“德比赛马3”等几款游戏的热潮，世嘉在家用机方面终于有所起色。而作为公司跨平台代表的“索尼克英雄”也不负众望，总共在全球范围卖出了142万套，其中日本15万套、美国85万套，其余的42万套则来自欧洲。



↑中裕司在2003年格外消沉，“索尼克英雄”是他的惟一亮点。

世嘉今年全球软件销量1157万套的希望主要寄托在“Eye Toy：世嘉超级明星”、“樱大战5”这几部作品上，然而对于一家即将“消失”的游戏公司而言，这样的目标似乎已经没有意义。

SQUARE-ENIX

员工总数:1324人

■总销售额:632亿日元 ■营业利益:194亿日元 ■纯利益:110亿日元

SE在2003财年取得了令人瞩目的成就，这标志着合并双方已经非常幸运地度过了最不确定的危险期。数据表明，SE在2003年的软件总销量为1362万套，其中FFX-2在欧美市场卖出了200万套，在PS2上复刻推出的DQ5销量130万套，而网络版FF11的会员数也顺利突破50万人，初期构建服务器的巨大投入已经开始得到回报。除去游戏热卖以外，“钢之炼金术师”的漫画及相关书籍的累计销量也达到了1100万套，“月刊少年GANGAN”发行量更是连续翻番，出版业的生意兴隆同样为SE带来了可观的利润。



↑FF11已经注定走向成功，它的崛起为传统日本企业树立了典范。

SE本财年的销售目标为1210万套，而延期到今冬发售的FF12将是实现这一预期的重要保障，不过公司的另一王牌DQ8则很有可能推迟到下个财政年发售。

NAMCO

员工总数:3782人

■总销售额:173亿日元 ■营业利益:154亿日元 ■纯利益:75亿日元

在经历了前两年的财政危机之后，NAMCO的经营状况已经明显好转，不过这种改观主要得益于他们在海外市场的成功拓展。2003年中，在欧美发售的“灵魂能力2”和“PAC-MAN世界2”等游戏是NAMCO获利的主要来源；而日本方面只有“太鼓达人”的表现比较突出，该系列在去年一共发售了4款游戏，累计销量200万套。如果不是“山脊赛车·进化”和“幻想传说”销售疲软的话，公司盈利还将再上一个新台阶。另外，NAMCO去年的街机经营同样大有斩获，除了“太鼓达人5”形成热潮以外，在少男少女中大受欢迎的“花鸟风月”也是确立了自己在彩照机领域的霸主地位。



←“太鼓达人5”的街机框机。

“铁拳5”和“传说”系列是NAMCO在新财年的盈利寄托，由于这些作品全部对应PS2平台，因此更加没有了失败的理由。NAMCO期望这些大作续篇能够为公司带来超越前期的丰厚利益。

KOEI

员工总数:777人

■总销售额:277亿日元 ■营业利益:105亿日元 ■纯利益:71亿日元

光荣实现了连续5年获利增长的宏大目标，而他们的底气就是如日中天的“无双”系列。在上财年中光荣一共发售了15款游戏，包含3款“无双”作品，其中“战国无双”销量破百，“真·三国无双3猛将传”销量58万套，在欧洲发售的“真·三国无双3”也卖出了73万套。可以说，光荣近年来的辉煌完全得益于公司从SLG向ACT的成功转型。然而更加令人吃惊的是，在光荣推出的15款游戏中，约有90%的作品进入了权威杂志《FAMI通》的游戏殿堂，这样的入选比例也位居业界之首！



↑在本财年发售“战国无双”续作已经成为尽人皆知的秘密。

在这个财政年里，光荣并没有公布“无双”系列新作，但他们表示“受到玩家爱戴的作品一定会继续推出”。而“信长野望online”和“大航海时代online”将是公司进军网络市场的主要依托。

索尼软硬件出货情况

主机及软件类别	2002财年	2003财年	累计总合
PS2硬件	2252万台	2010万台	7130万台
PS2软件	1亿9000万套	2亿2200万套	5亿7200万套
PS2软件发售款数	不明	不明	不明
PS硬件(含PSone)	678万台	331万台	接近1亿台
PS软件	5100万套	3200万套	9亿4900万套
PS软件发售款数	不明	不明	不明

任天堂软硬件销售情况

主机及软件类别	2002财年	2003财年	累计总合
GBA(含GBASP)	1776万台	3264万台	6856万台
GBA软件	5912万套	7489万套	1亿8379万套
GBA软件发售款数	203款	142款	490款
GC硬件	576万台	502万台	1457万台
GC软件	4614万套	4737万套	1亿0787万套
GC软件发售款数	150款	127款	277款

※ 到本刊截稿为止，微软还没有发布其游戏部门在上财年的收益情况，因此以上数据也未能涉及XBOX的销售数据，请读者海涵。



和田洋一否认与微软有约 “两点禁忌”造成大腕疏途

本刊美国专讯　SQUARE-ENIX社长和田洋一于日前表示，他们现在“一点”也没有为XBOX开发游戏的打算。这是自XB诞生以来，该公司第一次在公开场合否认了加盟微软的谣传。

当被记者问及是否有可能在XB上看到DQ或者FF系列时，和田洋一斩钉截铁地回答了“不”！同时他表示，SE之所以不考虑XBOX，主要是基于以下2点原因，第一、SE坚持为“主流平台开发游戏”，虽然XBOX在欧美市场反响强烈，但却在日本一败涂地，除非微软能够打碎日本市场的壁垒，否则他们不会加盟魔盒；第二、微软对网络游戏的控制过多，游戏从发行到网络服务都要经手微软，厂商在Xbox Live上可以预见到的利益明显要少于PC、PS2等相对开发的网络平台。



↑澄清加盟谣言，和田洋一态度坚决。

尽管如此，业界仍然流传着FF11加盟XBOX的传闻，甚至坂口出山为XB开发原创大作的谣言也被演绎得颇为逼真。显然，钟情于XB的玩家仍然期待着SE会再一次给世人带来惊奇，尽管这个可能性几乎为零。



索尼首次承认收购谈判如期进行 出井称“兼并米高梅只是迈出第一步”

本刊综合消息　一个由索尼牵头的企业联盟正在与米高梅电影公司(Metro-Goldwyn Mayer)展开为期20天的排他性谈判。上述消息进一步证实了索尼欲兼并好莱坞百年老铺的强烈决心。“索尼电影(Sony Pictures)正在对米高梅进行一系列分析评估，”该集团副董事长霍华德·斯特林格(Howard Stringer)在东京举行的战略吹风会上说道。而索尼方面也直言不讳，称他们与米高梅的谈判已进行了大约一周时间。

“电子工业将在未来几年中面临重大变革，它将波及到公司、行业、甚至国家，”索尼董事长出井伸之(Nobuyuki Idei)在最近的发言中谈道，“可以预见到的未来并非一片坦途，为了顺应时代发展，我们必须进行一系列结构改革，而收购米高梅只是这项‘重建’计划的环节之一。”据悉，索尼对于企业结构改革将投入3350亿日元(约合30亿美元)，而收购米高梅则要耗资50亿美元。出井伸之的大手笔可见一斑。



↑出井伸之掌握着索尼的命运之匙。



PS发售8年全球出货突破1亿台 索尼发布天文数据昭示霸主锋芒

本刊综合消息　索尼在今天正式宣布，截止5月18日，他们32位元游戏机PS的全球出货量已经突破1亿台。其中日本及亚洲其他地区2072万台、北美3967万台、欧洲3961万台。自从PS于1994年12月3日发售以来，索尼用9年零6个月的时间写下了娱乐业的新神化。数据还表明，PS对应软件总共发售了7300款之多，合计产量5亿4900万套。

然而更加令人吃惊的是，PS2主机的出货量也冲破了7000万套，由于其只发售了4年时间，并且仍然保持着每年至少2000万套的出货幅度，因此由其打破PS的记录将并非不可实现。





↑小型化的PSone主机成功地延续了PS的寿命。←历史上第一部出货突破1亿台的游戏主机是任天堂的GAMEBOY。



50岁生日迎来“木马”新标志 NAMCO周年庆典缅怀创业往事

本刊日本专讯　虽然曾有人用“木马工房”的称呼来讥讽NAMCO的“贫贱”出身，但是他们并不在意，在即将度过自己50岁生日的时候，NAMCO宣布将在一系列庆祝活动中使用含有木马形象的全新标志。

NAMCO成立于1955年6月1日，创始人是现年79岁的公司会长中村雅哉。公司创立之初曾以“中村制作所”命名，并一度致力于玩具木马的开发。直到1977年，中村制作所才正式更名为NAMCO，并依靠80年代的“吃豆”(PACMAN)系列开始在游戏业界崭露头角。

NAMCO发言人称：这次公开的木马标志将从今年6月1日起沿用至2006年3月末，虽然现在公开的标志只有黑色一种，但实际的颜色有10种之多。

尽管同是年逾半百的游戏老铺，NAMCO与世嘉的命运却截然不同。这其中的差异既令人感到惊诧，却又在情理之中。在越来越多的老牌厂商纷纷倒下的时候，NACMO希望木马标志能够为自己的未来带来好运。



←将木马造型与数字50融为一体的庆典LOGO。



业界传闻微软为NDS开发软件!? 比尔盖茨发表声明否认巨人握手

本刊日本专讯　5月24日的日本业界传来了一则令人跌破眼镜的爆炸新闻。据“日经新闻”等多家媒体报道，在家用机领域与任天堂互为竞争关系的微软公司将为NDS开发游戏，其第一波软件将于今年冬天随主机同期发售！而促成微软做出这个决定的初衷，则是为了牵制更有实力的对手——索尼。

上述消息爆出后，业界一片哗然。虽然也曾有人对其可信度提出了质疑，但是更多的舆论还是附和了“微软加盟任天堂”的说法。不过事实证明，这只是一个断章取义的误传。

5月26日上午，微软发表官方声明，公开否认了他们支持NDS主机的传闻。该公司发言人称，“微软现阶段只会面向Windows平台和XBOX主机开发软件，加盟NDS的报道纯属子虚乌有！”经本刊从多种渠道了解到的情况，上述传闻很可能是由于微软阵营的软件商宣布支持NDS而引发的。至于这些微软密友支持DS的原因，业界认为不外乎以下两个：第一、觉得开发NDS游戏有利可图；第二、进一步了解掌机市场的动向，替将来的微软掌机积累经验(与此前业界传说的史克威尔加盟GBA的原因类似)。

显然，巨人间的握手是不会轻易实现的。如果微软真的选择支持任天堂来遏止索尼的话，那么这也意味着任天堂已经彻底沦为了一个不足为惧的竞争对手。尽管任迷们会因为可以玩到更多游戏而欢欣鼓舞，但对任天堂来说却是一个莫大的讽刺。



←NDS版「光环」终究是一个难以实现的愿望。



“小神游GBA”今年6月中国上市

本刊苏州专讯　最近，神游科技公司在接受本刊专访的时候首次向媒体透露了“神游行货GBA主机将于今年6月发售”的消息，而该主机的正式名称、首发软件等问题也在这次采访中逐一披露。由于国内玩家对于大陆版GBA主机的关注度颇高，加上神游公司对国内媒体的态度一向低调，使得这次采访无论从内容还是意义上讲都显得弥足珍贵。

经本刊整理，这次专访的主要内容如下：

1. 由神游公司代理的GBA主机将于什么时间发售？其正式名称是什么？

该主机全称为“小神游Game Boy Advance”，简称小神游GBA。预定将于今年6月上旬正式发售。

2. 首发城市会有哪些？是否包括北京？

我们的产品将会陆续在各个城市上市，其具体进度取决于我们和当地经销渠道的准备情况。请有意向、有能力的经销商登陆神游网站www.iQue.com的商业合作栏，与我们联系。



↑小神游主机及其外包装实样，与此前互联网上泄露的版本有所不同。

3. 小神游GBA及对应软件的价格分别是多少？

这个目前还不便透露，小神游GBA包含主机及一部分软件，肯定将会以一个合理、稳定的价格与大家见面。

4. 小神游GBA的外观有何特别之处？

小神游GBA的屏幕上方有iQue的标示，机身背面有产品序列号，该序列号与保修卡上的序号相对应，用户通过它可以很方便地享受到神游公司的售后服务以及“神游俱乐部”等增值服务。

5. 预定会有哪些软件随主机首发？

将有两款经典游戏随主机首发，它们分别是《超级马力欧2》和《瓦力欧寻宝记》(本刊此前译名分别为“超级马里奥2A”及“瓦里奥世界”)。今后我们会陆续发售更多的优秀软件以回报玩家。特别值得一提的是，神游公司正在为小神游GBA研发基于互联网的互动游戏。

6. 首发的周边配件都有哪些？其价格大约是多少？

神游科技将在现有硬件的基础上，采用最新技术赋予小神游GBA更多独创性的拓展功能。在推出这些功能的同时，我们也会发售相关的周边配件。

7. 小神游Game Boy Advance在售后服务方面有哪些举措？是否有保修期，时间为多久？



↑「小神游Game Boy Advance」的主机外观实样。



↑“小神游Game Boy Advance”主题LOGO。



↑在小神游发售前期，神游公司也推出了全新的LOGO标志。

小神游GBA将施行“15天保换，一年保修”的售后服务政策，以解决用户的后顾之忧。而且玩家还可通过“神游俱乐部”享受到相当于欧美发达国家水准的增值服务。

8. 小神游Game Boy Advance的市场定位是怎样的？

GBA作为世界掌机的第一品牌，其玩家层的年龄跨度非常大。举例来讲，在美国国会的讨论中，众多议员都会以GBA来消磨冗长的马拉松式的会议。可见，对于追求高质量生活品质的现代人来说，GBA是没有年龄门槛的。当然，对处在时尚潮流前沿的年轻白领、时尚青年、商务人士、大学生来讲，小神游GBA无疑是他们的最佳随身玩伴。

9. 小神游Game Boy Advance将在哪些渠道销售，比如小卖店、超市，还是电器商店？

我们的目的是让更多的中国人享受到这种国际最流行的娱乐产品，所以，我们将以方便用户购买为原则，根据不同地区的特点进行渠道选择。

10. 小神游Game Boy Advance能否兼容美日欧GBA软件？

小神游GBA在技术上完全可以兼容各种GBA游戏软件，也可兼容GB、GBC游戏。当然运行基于小神游GBA开发的全新游戏就更加没有问题了。

11. 神游有什么具体措施应对水货主机及软件吗？

神游的责任是为用户提供全新的、正版的、品质优良的产品和完善的售后服务，使用户的权益得到保障。

12. GBASP在全球范围已经逐渐取代了传统的GBA主机，我国市场也不例外，因此有许多人对小神游GBA的前景表示悲观，请问神游方面怎样看待这样的说法？

在全球范围内，GBA是销量第一的掌机，拥有最大的用户群。作为全球最流行的一项随身时尚产品，我们也同样相信小神游GBA会得到广大中国用户的认可。

13. 神游是否有出品行货GBASP主机的计划？如果有的话，能否透露一些相关细节？

这个问题我们现在还不能回答，如果准备就绪，我们将在第一时间向大家发布相关消息。

14. 神游有无自行开发GBA软件的打算？

神游一直在追求的就是以本土化的价格将世界一流的产品奉献给国人。神游希望培养优秀且有创意的团队，也希望能在中国的游戏软件领域带起一些种子效应。基于这些前提，神游将会不断地运作、开发出更多的软件。



↑小神游主机的概念插画，其中“我的随身玩伴”的字样为主机的宣传语。

以下为神游科技(中国)有限公司发表的新闻通稿：

“小神游Game Boy Advance”正式上市

小神游Game Boy Advance的正式上市，是神游科技(中国)有限公司决心推动益智及亲子教育游戏的又一重要举措。它在任天堂的Game Boy Advance的一切优良特性的基础上，根据中国用户的特点推出全中文游戏，让用户在母语环境下轻松体验小神游GBA的无穷乐趣。小神游GBA是当今全球最流行的掌机，也是欧美日时尚青年的日常生活必备品。

小神游Game Boy Advance是一种小巧的掌机，它采用2.9寸真彩TFT液晶显示屏，利用插卡存储游戏，兼容市场上数千款GBA/GBC游戏，是年轻人追求高品质生活、充实人生、放松心情的最好伴侣。无论是在公车、地铁、火车上，还是飞机上；无论是出外郊游、外出旅行，还是公务出差；无论是在课余、聚会、休闲，还是工作之余，小神游GBA都将给用户带来真实的快乐。

小神游GBA正式上市后，中国用户将不用担心会花新机的钱买回“翻新的旧机”。同时，神游公司将按照国家的有关规定，对小神游实行“15天保换，1年保修”的售后服务政策，解决用户的后顾之忧。另外，小神游GBA的用户还可通过“神游俱乐部”享受到相当于欧美发达国家水准的增值服务。

神游科技将在小神游上增加更多独创性的功能及陆续发行更多的游戏软件。值得期待的是，神游科技正在为小神游研发基于互联网的互动型游戏。

背景资料：神游科技(中国)有限公司，于2002年由著名美裔科学家、企业家颜维群博士和日本任天堂株式会社合资成立，立志在中国发展优质的多元化游戏，丰富中国人的精神生活，解决现代家庭亲子教育的迫切需求，推动以“家庭”取代“网吧”、“家庭亲子教育”配合“学校知识教育”的现代家庭教育理念。本着为用户负责的原则，神游科技对游戏的选择异常严格，保证其“绿色健康”的一贯作风，为用户提供一系列经典的益智及亲子教育游戏。

以上资料由iQUE独家授权刊载。

中国电玩榜 CHINA TOP GAMES



排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	上期	计票
1	最终幻想10	PS2	RPG	SQUARE・ENIX	——	1	720



排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	上期	计票
2	鬼武者3	PS2	AVG	CAPCOM	——	2	684



排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	上期	计票
3	实况世界足球・胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	——	4	663



排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	上期	计票
4	真・三国无双3	PS2	ACT	KOEI	——	3	651



排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	上期	计票
5	最终幻想8	PS	RPG	SQUARE・ENIX	——	5	592

2004年第14期（统计时间2004年5月13日—5月26日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	零・红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	547
7	黄金太阳	GBA	RPG	NINTENDO	—	526
8	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	487
9	最终幻想X-2	PS2	RPG	SQUARE・ENIX	—	474
10	忍	PS2	ACT	SEGA	—	430
11	合金装备・索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	409
12	口袋妖怪・火红	GBA	RPG	NINTENDO	—	387
13	恶魔城・月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	350
14	恶魔城・晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	317
15	战国无双	PS2	ACT	KOEI	—	276
16	超级机器人大战D	GBA	S・RPG	BANPRESTO	—	273
17	恶魔城・无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	253
18	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	241
19	口袋妖怪・叶绿	GBA	RPG	NINTENDO	—	231
20	火焰纹章・烈火之剑	GBA	S・RPG	NINTENDO	—	190



本期「亮相」：北斗?

—— 公告 ——

★请大家在给电玩榜投票时尽量写清楚自己的真实姓名以及详细地址，以前在抽奖时就碰到过有读者资料写得不够详细导致奖品无法寄出而只得另换他人的情况——碰到这种原因真是让人非常遗憾。另外，由于北斗希望能够在杂志中刊登出中奖读者的照片与感想，所以也请大家关注每期电玩榜与自己的邮箱，在电软上一展自己的英姿！

★应广大读者之请，对游戏的一句话评语再次恢复。希望大家在填写电玩榜时能够用心填写自己对游戏的感悟，北斗会从中挑选出精彩的部分呈上。

统计截止共收到有效选票1125张。

★鬼武者3最终止步第二，没能打榜成功，与第一名FF10的票数相差并不多，真是可惜啊！而零・红蝶再次向前挺进一位，如果顺利的话，下期就能杀入前五了。秀真领衔的“忍”再次进入前十，忍者的威力果然不小啊，这可不是北斗我“徇私舞弊”哦。而任天堂的怪物大作PM系列之一的“红宝石”本期终于落榜，不过取而代之的仍旧是任天堂阵营中的“烈火之剑”，离榜几期之后，四牙们再度归来……

责编/北斗

◆ICO——玩完之后告诉女朋友：“我不会放开你的手，因为，放开它就等于放弃了自己的灵魂……”（刘骏） ◆真三国无双3——再出我就没铁啦！（张俊）

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜



本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4038张（统计时间2004年5月12日－5月27日）

名次	游戏	票数
1	最终幻想10	821票
2	合金装备·本质	606票
3	鬼武者3	583票
4	真三国无双·帝国	563票
5	最终幻想11	541票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

城市	店名	地址	位置	电话
上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

—— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——



省份	姓名	省份	姓名
河北	杨会峰	江苏	黄东
江苏	刘源迢	山西	赵林
陕西	李鑫	四川	肖植戈
北京	陈楠	河北	易政
辽宁	廖时阳	安徽	董淳

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！

PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）



英国家用机游戏周间排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	上榜次数
1	口袋妖怪竞技场	GC	NINTENDO	ETC	2004.3.22	2
2	HITMAN·契约	PS2	EIDOS	ACT	2004.4.20	4
3	忍者外传	XBOX	SEGA	ACT	2004.3.2	2
4	凡·海尔星	XBOX	VU GAMES	ACT	2004.5.5	2
5	The Suffering	PS2	MIDWAY	ACT	2004.5.14	2
6	格斗之夜2004	PS2	EA	SPG	2004.4.5	4
7	变形金刚	PS2	ATARI	ACT	2004.5.11	3
8	索尼克英雄	PS2	SEGA	ACT	2004.1.27	16
9	Singstar	PS2	SCEE	PUZ	2004.5.21	1
10	拉力挑战赛	XBOX	MICROSOFT	RAC	2004.5.4	1

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	PIKMIN2	GC	NINTENDO	ACT	4月29日	192901 总:192901
2	德比赛马04	PS2	ParityBit	RPG	4月22日	142930 总:448903
3	星之卡比·镜之迷宫	GBA	NINTENDO	ACT	4月15日	114133 总:339947
4	火影忍者·最强忍者大结集2	GBA	TOMY	ACT	4月29日	106462 总:106462
5	口袋妖怪·火红/叶绿	GBA	NINTENDO	RPG	1月29日	94533 总:2032531
6	勇者斗恶龙5·天空的新娘	PS2	SQUARE·ENIX	RPG	3月25日	50029 总:1524117
7	筋肉人世纪	PS2	BANDAI	ACT	4月22日	44291 总:119602
8	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟	GBA	NINTENDO	ACT	2月14日	42799 总:486754
9	洛克人ZERO3	GBA	CAPCOM	ACT	4月23日	40619 总:84949
10	马里奥高尔夫A	GBA	NINTENDO	SPG	4月22日	29276 总:57857

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	（NAOMI2、SEGA、SLG）	93235
2	世嘉网络对战麻将MJ2	（NAOMI2、SEGA、TAB）	56733
3	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	34484
4	AVALON之匙	（NAOMI2、SEGA、ETC）	32074
5	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	29636
6	太鼓的达人5	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	27055
7	麻将格斗俱乐部3	（不明、KONAMI、TAB）	25452
8	RACEON!	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	17464
9	时间危机3	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	15249
10	机动战士Z高达·奥古对提坦斯	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	15140

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	最终幻想12	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2004年冬～2005年春）	6413
2	勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、未定）	6180
3	合金装备索利德3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年）	2692
4	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬）	2671
5	超级机器人大战MX	（PS2、BANPRESTO、S·RPG、2004年5月27日）	2624
6	王国之心2	（PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定）	2019
7	异度传说 第二章·善恶的彼岸	（PS2、NAMCO、ACT、2004年6月24日）	1866
8	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、未定）	1367
9	GT赛车4	（PS2、SCEI、RAC、2004年）	1346
10	MOTHER3	（GBA、NINTENDO、RPG、未定）	1314

◆合金装备·双蛇——都入手限定版GC了,还能说啥呢?!（郭放）　◆EYETOY——你无聊吗？玩EYETOY，想逗MM开心吗？玩EYETOY！（刘佳）

往世界中心的大门被再度开启!!





DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II

キングダム ハーツII

王国之心II

自从去年9月发表以来,《王国之心II》的动向就一直是我们关注的焦点。在相隔大约半年之后,新的情报终于公开了。这次,我们将以新的角色、新的事件以及新的战斗系统等详细的游戏内容为中心,为各位玩家一一进行介绍。

充满正义感的少年 索拉

使用外形独特的"钥匙刃"作战的15岁少年。在上次的冒险中,索拉与卡通世界的伙伴们经历了一段奇妙的冒险之后,虽然关闭了世界中心"王国之心"的大门,但这次……

PS2	厂商:SQUARE · ENIX		发售日:未定
	类型:ARPG	价格:未定	其他:——

已知的情报! 连接「I」、「II」的故事 GBA「KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES」

■GBA
■2004年预定发售
■价格未定
■RPG■1P

《COM》的故事发生在《I》的结局之后,换言之也就是描述了《I》与《II》之间的事情。在谜之男的引导下,索拉来到了一座城堡。那里四处散落着卡片形式的记忆碎片……在这款不管是在地图上探索还是战斗,都以卡片来进行的《COM》中,一场不同于PS2版的全新冒险正在等待着你!

Point1 使用卡片战斗



这就是卡片战斗模式,打出比敌人代表的数字更大的卡片展开攻击!如果同时使用多张的话……?



根据卡片的总点数,发动各种各样的能力。当然,其中也有召唤等魔法攻击。总之,还有许多要素等待玩家自己发掘。

Point2 在游戏地图上同样也可以活用卡片哦!





即使是进入过一次的地图,如果再次打出卡片的话也可以进行改变。你想挑战多少次呢?

在开门、移动时,卡片也是必不可少的。玩家可以通过战斗或者在宝箱中得到卡片。

「FFX」的剑士高手 奥隆

在《FFX》中登场的传说剑士。他是大召唤士布拉斯卡也就是尤娜的父亲的忠实守护者，之后又作为尤娜的守护者继续战斗。然而右图中，他却被哈迪斯称为“罪人”……?



参与冥界之王 哈迪斯的阴谋!?



CHECK 「FFX」中的奥隆

即使是与历代《FF》的角色相提并论，奥隆的人气也是有目共睹的。他是一个冷静、沉默寡言而且充满神秘的角色。在《FFX》中，他指引着提达和尤娜。结局时，他与提达的父亲许下约定，10年前的秘密公开时更是赚得了很多FANS的热泪。这个成熟神秘的大叔继《FFX-2国际版》之后，将在《王国之心Ⅱ》中再次苏醒！他的加入是否能增加游戏的魅力呢?

NEW CHARACTERS

迪斯尼作品&「FINAL FANTASY X」中的角色全新登场



在这款游戏的前一作品中，有将近100名迪斯尼动画和《FF》中的角色登场。而在目前得到的有关《王国之心Ⅱ》的情报中，据说又将追加新的角色。

下面我们将为大家介绍本作中的两名新角色，他们是迪斯尼动画《大力神》中的女主角美嘉拉以及《FFX》中的超人气角色奥隆。至于在游戏中，围绕着这两个人将会发生什么样的故事还不清楚。从奥隆与哈迪斯对话的场面来看，他也将在大力神的世界“奥林帕斯竞技场”中出现。而且，好像还与哈迪斯有某种约定……难道说他会助企图征服世界的哈迪斯一臂之力吗!?

海格力斯的恋人? 美嘉拉

美嘉拉统称美格。虽然身为迪斯尼动画《大力神》中的女主角，但与以前的女主角相比却大相径庭，是个完全不同类型的女性。从她以傲慢不逊的态度对待索拉一行人上来看，美嘉拉究竟是敌是友现在还难以断定。





除此之外的其他神秘新角色！

除了美格、奥隆以外，其他新角色也陆续登场。目前已经确定的人物有，游戏标题发表时公开的“认识索拉的少年”及操纵火焰的阿克赛尔，以及身穿黑色长袍的男人们……其中，阿克赛尔似乎还是在GBA版中也将登场的重要人物。



这就是我们上次公布的那名“认识索拉的神秘少年”。



在本作中登场的阿克赛尔等人物似乎也将在GBA版中出现。

CHECK 迪斯尼动画中的美格是这样的一个人

说起迪斯尼动画片中的公主，大家马上就会联想到白雪公主或睡美人那样温柔美丽、善良开朗的女性。可是《大力神》中的美嘉拉，却是一个完全不同的另类典型。故事开始时，她是作为反派角色登场的。为了拯救恋人，美嘉拉将灵魂卖给了冥界之王哈迪斯，成为了他的手下。可是，她的恋人却抛弃了她另寻新欢……然而自从邂逅了海格力斯以后，她沉睡已久的心却逐渐发生了改变。并最终同海格力斯一起战胜了冥王哈迪斯。在《王国之心Ⅱ》中，美嘉拉究竟是作为哈迪斯的手下还是作为海格力斯的恋人而登场的呢？她与索拉等人相遇时的态度也将根据这一点而产生不同吧。相信喜欢美嘉拉的玩家还是希望她作为正面人物出现吧！

BATTLE SYSTEM

新指令、新动作、新敌人 全新动作要素特别介绍！

在《王国之心Ⅱ》中，战斗系统也将改头换面。虽然在移动中，敌人一旦出现就会自动转入战斗的系统，和前作并没有什么不同，但指令、数据槽以及索拉的动作，却有了新的变化，并且更加丰富。由于游戏现在还在开发当中，所以关于变更点的详细内容目前还未发表，不过我们还是可以通过图片对有限的要点来一探究竟！



对指令进行探索

游戏的"战斗"、"魔法"还有"道具"等指令都和前作大致相同。但在《王国之心Ⅱ》中，最上方似乎也加入了新的指令。而且，根据访问世界的不同，指令窗口的设计也会随之发生改变。看来本作的变化还是很大的。

索拉的参数也将发生变化！？

绿色的槽是HP、蓝色的是MP、那么橙色的呢……？前作中以MP槽为基准的"CHARGE槽"这回又会有什么变化呢。

CHECK 关于前作&「COM」的战斗系统？

《王国之心》的特征之一就是一旦在地图上遇到敌人，游戏就会无缝转入战斗。使用各种能力的特殊技、魔法、连锁技等攻击的类型也是多彩多样。而GBA版的《COM》中则使用了卡片系统。虽然最终采用了不同于《Ⅰ》《Ⅱ》的战斗系统，但是其他的动作仍然健在！

王国之心



战斗系统中加入了连续技、攻击的反弹等大量的动作技巧，这一切都让进攻更富观赏性。

王国之心 记忆之锁



在「COM」中，攻击、防御、魔法等全都通过卡片来进行。

POINT1 动作也更加多姿多彩！

《王国之心Ⅰ》中连锁技、攻击的反弹等超高的动作性曾一度成为众人的话题。这次，游戏中又加入了新的动作，大大提高了战略性。

新公开的"守态"、"上斩"，都是增加了攻击变化的动作。从守态马上转为下一次攻击、在空中对上斩的敌人再次发动攻击，如果与以前的动作组合起来的话，就可以大大扩展攻击招式的范围。而且，根据"连锁Plus"等各种能力的组合，应该也可以大大增加攻击的模式！新作中的动作要素比起前作来有着极大的丰富，同时不同的组合也会有不同的效果。

守态



跳跃后，采用防守姿态落地。因为马上可以恢复站立姿态，所以可以流畅迅速的展开下一次的攻击。这样的破绽就会很小。

上斩



将敌人在空中上斩

虽然在《Ⅰ》中也可以在空中攻击敌人，但《Ⅱ》中级别将会大幅提高，这将会展现给大家充满技巧性乐趣的空中战。

POINT2 发动与敌人相对应的指令

首先，让我们看一下画面左下方的指令窗口。最上方显示的应该是新的指令，也是《王国之心Ⅱ》中的战斗新要素。玩家将根据敌人分别使用不同的攻击方法。SQUARE・ENIX公司透露说"玩家可以使用与敌人相对应的能力。我们想这种与当前战况相应的对处方法，将对玩家的战斗局势大为有利。"由于使用了与"战斗"指令不同的△键，那么玩家可以在战斗中将普通攻击和特殊攻击结合使用吗？虽然我们对于这个问题还不是十分的了解，但是据我们猜测，这也将会是新作的变更点之一。

最上方的新指令！



虽然指令的出现条件不明，但玩家似乎可以根据当时的状况而使用不同的攻击方法。

FULL SWING



旋转接近



游戏中还有其他的指令！？

左图就是瞬间移动到敌人身后的"旋转接近"指令。除了这次公开的2种招式以外，相信游戏中一定还会有更多指令出现，但不知数量怎样。

POINT3 新型的Heartless也陆续登场

“Heartless”，顾名思义是一种自己没有心却要靠夺取别人的心进行繁殖生存的怪物。这些Heartless的来历还是个谜，但不管是自然产生的，还是被黑暗所诱的贤者安塞姆人工创造出来，他们都是威胁到索拉一行人安全的可怕敌人。

Heartless有着十分显著的身体特征。如果看到长着漆黑身体的敌人，或者是身上标有黑心中有一株红蔷薇标志的敌人，没错！那就是Heartless了，快发起进攻吧。

继前作以后，他们又将在《王国之心Ⅱ》中攻击索拉——钥匙刃的持有者了。而且，还将会有很多新型的Heartless登场，肯定会更加不好对付。而且种类也会增加，比如像蝙蝠一样的Heartless、像小动物一样的Heartless等等，各种独特的设计也是本作的卖点之一。

另外，游戏中还会出现像右图一样与数量庞大的Heartless展开战斗的场面！？与成群的敌人正面交锋真的有获胜的希望吗……？索拉等三人又是怎样从这种困境中脱身的呢，让我们期待他们的智慧与勇气吧。



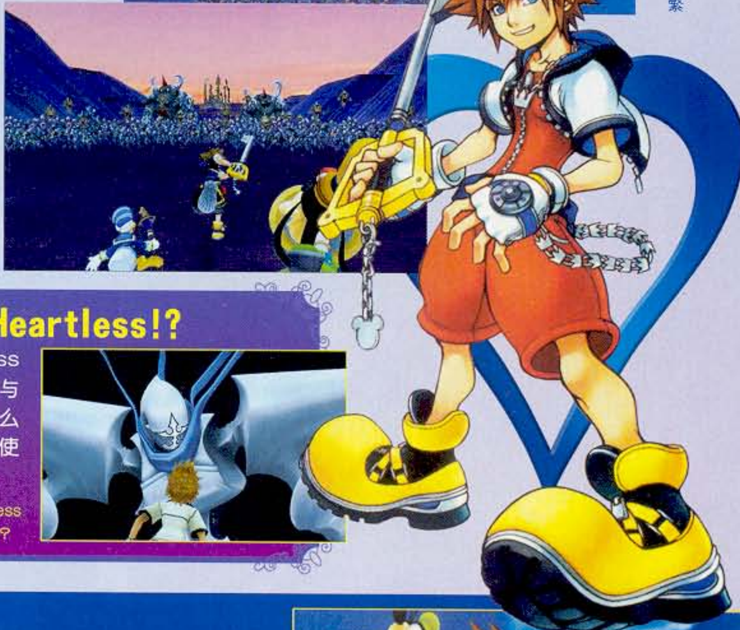


像蝙蝠一样的新型Heartless向索拉展开攻击！身体虽小，但实力却似乎很强。

是否可以看到胜利的希望!?

三个人心中下定了必死的决心，勇敢地冲向了大批的Heartless，难道说索拉也会做出这种无谋的决定吗……？还是有别的计划？

无数的Heartless蠢蠢欲动。敌人不仅种类繁多，数量更是大幅增加！



CHECK 敌人不仅是Heartless!?

这次我们还将公布许多Heartless以外的敌人的消息。这种新势力与Heartless之间是什么关系，又为什么要攻击索拉等人呢？这一切的问题都使我们的心中充满了谜团。



这就是这次新登场的敌人。索拉等人和Heartless以及新势力这三股力量将展开一场激烈的战斗？

1分钟小知识！「王国之心」系列的系谱
寻找行踪不明的国王和里克，封闭世界的钥匙孔之旅

自从2002年发售以来，《王国之心》缔造了压倒性的人气。虽然发售前“迪斯尼角色和《FF》的梦幻共演”就成为众人议论的话题，但游戏实际发售后，高完成度的系统、感人至深的剧情、丰富的要素等也充满了夺人的魅力。结果，这款RPG大作在日本创造了120万套的销量（包括《FINAL MIX》）。

该作的故事剧情用一句话概括来说就是“封闭世界的钥匙孔之旅”。由于主人公索拉的好朋友们消失在了一次神秘的风暴中，于是索拉与正在寻找行踪不明的迪斯尼城堡国王的唐纳德还有古菲一起，踏上了四处寻找朋友的旅途。可是，他们在寻找伙伴的旅途中并非一帆风顺的，在路上他们遇到了叫做Heartless的黑暗势力。为了抑制邪恶力量，只有用钥匙刃将世界封闭。3个人在14个世界不断探索，希望将钥匙孔封印。他们通过旅行了解了Heartless诞生的真相，并与黑暗的贤者安塞姆展开了对峙。

前作的结局中，国王和里克留在了大门的对面。在新作中，为了与他们再度相见，玩家需要再次拿起手柄，与主角一起出发，踏上新的旅途！





钥匙刃，开启世界之门的钥匙

索拉的故事将在新作中继续

KINGDOM HEARTS

PS2 ■SQUARE · ENIX ■2002年3月28日■RPG■7140日元 ■1P■对应PS2专用记忆卡（132KB以上）■对应HDD



以迪斯尼人物的登场成为话题的系列第一作。留有众多谜题伏笔的结局更是所有人议论的焦点。

KINGDOM HEARTS-FINAL MIX-

PS2 ■SQUARE · ENIX ■2002年12月26日■RPG■7140日元 ■1P■对应PS2专用记忆卡（132KB以上）■对应HDD



《FINAL MIX》中加入了新敌人和新能力等最新的要素。而隐藏的MOVIE暗示了续篇的内容。



KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

故事从《Ⅰ》的结局之后开始。描写了索拉在黑衣男的引导下，走向城堡的新旅程。这款游戏突破了该系列传统的战斗模式，采纳了用卡片战斗、在地图上探索的系统。



KINGDOM HEARTS Ⅱ

《Ⅰ》之后一年的故事。《Ⅰ》是寻找里克和凯莉的旅行，而《Ⅱ》则是寻找里克和国王的旅行。黑衣男们、神秘的白色敌人等，新的威胁将出现在索拉的道路上。

数码恶魔传说

DIGITAL DEVIL SAGA

アバタール・チューナー

PS2	厂商：ATLUS		发售日：2004.7.15预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

女人流着悲哀的眼泪

以一个终年阴雨的世界，JunkYard为舞台展开的宏大游戏系列《新·女神转生》。这次最新作的名字是“数码恶魔传说”（DDS），发售日已经决定，相信FANS们的期待度会非常地高。这期给大家介绍的是主人公萨夫的同伴，阿鲁吉拉和盖尔，以及被誉为世界权威的“加尔马教堂”，而且还有对最新加入的战斗技能“HUNT SKILL”的讲解，相信大家一定会有一个深入的了解。

同时拥有威严和温柔两种性格的大地女神 普利迪威 Prithivi

阿鲁吉拉恶魔化之后的形态，是印度神话里威达世界里的大地女神普利迪威。在传说中，她主宰这大地的丰收，是地母神。她是乌沙斯、阿库尼和因多拉的母亲，迪亚乌斯的妻子。据说所有的人和神都是被她所养育的，她是一个慈爱的恶魔。

因为在身体上刻着恶魔之印的缘故主人公们的心里逐渐萌发了一种奇怪的情感对他们的心理也产生了影响

为何，他们会变成恶魔呢？萨夫他们旅途的终点又会是……

阿鲁吉拉

CV:冬马由美

是主人公领导的部落「恩布利文」里的女性，在族群里就算是发生冲突也会很注意调节同伴之间的关系，是个心地善良的女性。她和主人公一样都被恶魔化了，在胸部有着恶魔之刻印。不知是不是因为心地善良的缘故，她对被恶魔化这件事有着很强的抵触心理。另外她还是群落里最出色的射手，在战斗中应该是善于远距离攻击吧！

Keyword

加尔马教会

是一个管理着在JunkYard的所有居民，并制定相关法则的巨大组织。教会的权威是绝对不许有所冒犯的，但最近各种族却逐渐开始敢于挑战教会的权威了。另外教会自身也是充满着谜团……



据点的名字是萨哈斯拉拉

加尔马教堂的本部在JunkYard的中心"萨哈斯拉拉"，它的本部是一座巨大的塔，在这里面又隐藏着什么样的秘密呢……



←一般的人们当然不会对教会的决定持有任何怀疑，但是……



←画面深处就是加尔马教会了，是非常高的塔。



→教会内部戒备森严，不仅机关重重，就连人也是用ID管理着。

感觉不到生气的教会谜之守卫

加尔马教会守卫员

在教会中被称为"守卫"的防御部队，外貌看上去是人类，但听他们的语气却让人感觉像机械。



↑说话时丝毫没有感情的守卫们，简直是被操纵的人偶。

↓守卫森严的秘密组织，感觉像是忠实于教会的下属集团。



作为群落的首领



↑主人公是群落"恩布利文"的首领，因某件事的缘故而进入了教会，他的目的是什么呢？



←教会又给他们下了什么样的指示呢？

ATULS广报部 麟太的意见!

——DDS JunkYard的秘密

制作过程非常顺利!!

发售日已决定在7月15日，足可见制作过程是多么的顺利，相信会给大家带来一款精彩的作品。根据麟太的情报，加尔马教会将会对故事情节的发展起到至关重要的作用。作为这个世界的法律权威，加尔马教会的职责十分的宽泛，围绕着教会将会发生许多充满神秘色彩的故事。让我们一起期待吧！

加尔马教会之谜

加尔马教会不仅要负责管理居民，同时也是大陆权威的象征。在JunkYard居住的人们都是通过教会发行的被称为"TAG RING"的ID来识别身份，同时那也是在大陆上的通行证。另外如果仔细观察的话，好像萨夫他们手上都戴着指环……



↑这个TAG RING还会将所有战斗中的战绩记录下来。

来看看关卡中的机关!

游戏中的场景目前判明有一部分在敌族群里，另外似乎还有一些地形复杂的关卡，内部可能会有很多复杂的谜题。比如下面的这些照片里，有男女2个铜像，同时还有很多镜子。这铜像里究竟隐藏着什么秘密呢？游戏中的隐藏机关还有许多，而且破解的方法也是千奇百怪，要想解开这些谜题，不动脑筋是不行的。

←这也是一个机关，按下开关的话会发生什么呢？



→也有的场景里可以靠很宽的梯子来进行上下移动。

→也有前面的道路损坏导致无法前进的情况，在这种情况下一定要小心。

→这个场景里要解决一个镜子的谜题，怎么觉得这里像个游乐场的大厅？



要注意这个铜像!

勇猛是我的荣耀

Vayu 瓦由

在天空中飞翔，带来恩惠与破坏的风之神瓦由

盖尔恶魔化后的姿态，就是印度神话中的风之神。多瓦西托利的义子，别名是阿尼拉，加恩达瓦哈，与阿库尼、斯里亚并列是印度神话中最初的三神之一。据说他的呼吸给予了人类生命，也是一位十分伟大的神。

盖尔

CV:堀 秀行

在“恩布利文”中担任参谋员，擅长情报分析，无论在什么情况下都能做出理论性极高的推论，同时采取最合理，效果最好的战术安排。与主人公们不同，他的表情从不变化，且有着决定了的事就一定要做的坚定性格。不过他也是因某件事的缘故，眼中被植入了奇怪的光……在被恶魔化之后，他的左腿上出现了瓦由的刻印。

序盘的情节大公开！

这一切都是
因种族同伴间
细小的争端
而引发的——

追求佛教中转世轮回、因果报应意境的《DDS》，其故事情节规模壮大，气势磅礴。而故事的开端只是因一场争执而起，那之后，谜之少女塞拉出现了……



ATULS广报部 麟太的意见！

——DDS新制作的战斗系统的魅力是什么？

战斗中没有仲魔了吗?!

根据麟太先生提供的情报，DDS的战斗中将取消仲魔的设定，代之以队员体内拥有各种属性不同的特殊战斗技巧来作战。所以游戏中积攒atoma point和加尔马就是很重要的。在战斗中不能使用仲魔，似乎是一件非常遗憾的事，但是相信新的攻击系统同样会十分精彩。

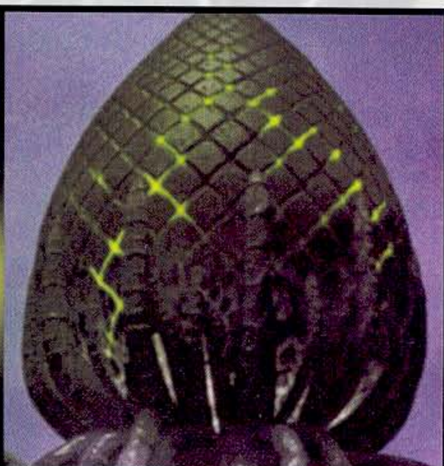
HUNT SKILL的重要性

游戏中想取得特殊技能的话是需要积攒一定的atoma point，而加尔马就是经验值，虽然二者都可以从敌人身上取得，但相对地来说特殊技能显得在游戏中更加有效，应用范围也更加广泛。游戏中还有一种“HUNT SKILL”，可以加大取得atoma point的量，这样就算在等级还不高的时候，也是有机会学到很多特殊技能的。



↓HUNT SKILL不仅种类多，有的还有特殊效果！



从谜之花蕾里放出来的光球

主人公萨夫的组织“恩布利文”在和敌群落的对抗中，发现了一个巨大的花蕾状物体。他们认为这是敌人的武器，于是开始攻击。花蕾受到攻击后被打破，飞出很多光球并将人们包围了起来！他们都被这诡异的光球惊呆了，还没有等他们反应过来发生了什么事，从破裂的花蕾里走出了一个黑发少女，她的名字，是塞拉……充满神秘色彩的她，背后是怎样的故事？

把人们变成了恶魔






女英雄,塞拉出现

从花蕾里出现的塞拉，除了自己的名字以外什么都不记得了。而萨夫他们也为了解开自己身上出现的诡异刻印之谜，也潜入了敌方的领土……

谜团重重



↑一这些突然出现的刻印，困扰着萨夫和他的同伴们……

胆怯的人们



↑一潜入敌人领地后，却发现敌人对萨夫十分惧怕，在得知这些刻印就是被恶魔化的证据之后，萨夫的心理也产生了变化……

atoma的力量



→在己方领地内盖尔突然暴走！而且塞拉也出现了……

盖尔暴走

之后……



加尔马教会的召集?

盖尔在听到塞拉的歌声之后暴走停止了，但紧接而来的就是加尔马教会的召集令，他们又要公布什么消息呢?但肯定是十分重要的。



来看伙伴们华丽的攻击吧!














↑一阿鲁吉亚和盖尔的物理攻击分别为鞭子和脚踢，动作真的相当华丽！但威力如何呢?

敌人也是很有两下子的!

这里给大家介绍已确定出场的3种恶魔，都是经常在系列作品里出现的恶魔了。不过本作中主角对于他们的特殊攻击又要如何化解呢?

以特殊技和魔法作战的恶魔们 这次萨夫一行将怎么对付它们呢?



阿鲁布




马哈



久奇



FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

DVD

最终幻想VII 少年归来

■今夏发售■SQUARE · ENIX■价格未定

在克劳德和萨菲罗斯之战的2年后……

从前为了保护人类而战的伙伴们，如今各自过着安宁的生活。直到那一天，从“北方大空洞”的异变开始，世界上开始蔓延一种叫“星痕症候群”的怪病，人类面临着新的恐怖……而3个谜之青年，也出现在了克劳德的面前，在他们身上，克劳德看到了应该已被打倒了的萨菲罗斯的影子……

那些家伙来到了这条街上

满载着最新影像的DVD作品“FF7 少年归来”终于露出了冰山一角，这次要给大家介绍一下到目前为止公布了的影像情报。本期有克劳德的人物造型和火爆的战斗场面，以及谜之青年团体库落滋的部分资料，还有TIFA和VINCENT也将以新装姿态登场亮相！总之，这次公布了许多足够吸引人的要素，更使我们充满了期待。



看上去像是三人首领的KADAJ，还有长发的酷哥YAZOO，以及很男人的LOZ，他们说的“哥哥”是指萨菲罗斯吗？

「那就是哥哥的城市吗？你想他们会欢



雅兹 Yazoo
卡达加 Kadaj
洛兹 Loz



星痕症候群

蔓延着病痛的混沌之街，人们被原因不明的怪病所袭击。这个叫做“星痕症候群”的病似乎对孩子们的影响更大，建筑物上的标识牌上写着“7”。这就是TIFA居住的“塞布斯海布恩”吗？KADAJ他们曾经来到的，也是这个城市吗？



「Genova之首」

文森特·瓦伦蒂恩 Vincent Valentine

在前作中掌握整个世界的“神罗”组织的精锐部队“DARKS”中的原神枪手，其肉体被“神罗”进行了改造，能够变身为怪物。关于目前的异变，他多少还是了解一些情况的。

「也好，我正想见见克劳德呢」

←巴雷特的养女MALIN也会登场，她似乎在寻找失踪了的巴雷特的行迹。







蒂珐·罗格哈特

Tifa Lockhart

惟一真正了解有关克劳德过去的女性。擅长格斗技，同时也是反神罗组织“阿不兰奇”的主力成员，现在隶属于“塞布斯海布恩”。



FF7中，她和克劳德是青梅竹马，一起长大的，并对克劳德抱有好感。当年她以拳头为武器作战时的飒爽英姿和坚定的意志，给众多FANS留下了深刻的印象。



她战斗的目的是？

和LOZ进行激烈肉搏战的TIFA，两边的战斗技巧都已超越了人类的极限，但目前的战况还是五五开。她在今作中会因什么样的目的而继续战斗呢？另外，在这个场所。克劳德和艾亚利斯也再度相见了，这里难道是米特加尔5号街的教会？

「是游戏吗」







迎我们吗？」





根据现有的情报，在他的手腕上的确会装备某种武器，目前看来，他很可能会拥有神秘的力量。现在这个拥有了超人能力的他，来到这里的目的又会是什么呢？



《FF7》在战斗时，一旦发动LIMIT技就会兽化的悲情男子VINCENT，他那悲剧性的传奇经历，博得了无数女FANS的眼泪。而这次他又为什么会和MALIN在一起呢？他的故事还会充满悲剧色彩吗？





「为什么你们要袭击我?!」



那个披着白披风的人是!?

突然间就对克劳德展开猛烈袭击的YAZOO，这3个人为什么要杀死克劳德呢？另外，KADAJ和一个全身被白色披风所覆盖着的坐在轮椅上的人在一起，这个奇怪的人是谁呢？难道就是和克劳德约定会面的艾亚利斯？果真是他的话，他和KADAJ他们又是什么关系呢？

超越以往的超爽画面 带给我们未知的新剧情

回顾E3

在前几天刚刚闭幕的E3展上，SQUARE·ENIX公布了部分精彩画面，这让我们对新作的发表更充满了期待。



「FRONT MISSION」计划的最重



支配战场的"钢铁步兵"
WAP



WAP的重量感和行动力，还有那种轻飘飘的感觉都还保留着。那部著名的机体也会登场！



这次在战场上

フロントミッシ

FRONT MIS



不可替代的
战友们

PS2	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2005年预定
	类型：ACT+SLG	价格：未定	其他：对应网络

作为一款网络游戏，本作中同在一个小队的队友很可能生活在各个地方，当然在战场上交战也可能会遇到这种情况。

该系列一贯厚重的世界观加上轻巧的设计。这款拥有高人气的魅力兵器[WAP]的战略游戏名作[前线任务]系列终于网络化了！这款游戏改变了以往作品的游戏方式，作了较大的改进，首先将现在已经知道的情报向大家介绍一下。



相互举手敬礼，玩家之间还可以通过丰富的表情来进行交流。这便是该游戏不同于以往的乐趣。

要的机密终于被发现了！





在沙漠、在原野，钢铁步兵们碰撞出闪亮的火花！





去往**最前线！**

ン　オンライン

ION ONLINE

“人类”将是对手!!

战略SLG名作「前线任务」终于变成了网络游戏！

至今为止还都是以[一人进行的战略游戏]为主旋律的前线任务系列。但是说实话，这种以许多士兵一起交战，展开大规模战斗的题材做成网络游戏才是最合适的。这样才能真正展现战火中的真正友谊，夺取敌人机体，以及时刻变换的战场环境。这次的前线任务将是一部围绕人类战争展开的规模宏大的小说（电视剧），新加入的网络要素，使得这款游戏越发地气氛恢弘。

捕捉到领地内的武装直升机，WAP马上就进入了攻击状态。尽管细节不明，但是和CPU模拟的坦克和直升飞机比起来要难缠多了。玩家要赶紧进入WAP啊。



像机场之类的重要设施必然会引来双方的激烈争夺。



机体和武器都能随玩家的意愿任意变更。

[FRONT MISSION]计划 这是本作的基础!!

作为去年的[前线任务1st]的复刻版的四代在发售时被史艾正式命名为[前线任务·计划]。其实这个计划的真正实现方式是进行联网游戏。作为本作故事展开的舞台的[第二次霍夫曼群岛之争]正是当时[1st]的发生地点。实际上考虑到了时代的背景和其他许多因素，可以让玩家毫无顾虑地投入到[1st]中的世界。



卷入太平洋上，“霍夫曼”群岛的所有权争夺的冲突是本作品的[1st]。

该系列刚刚变成了网络游戏，那么在系统方面发生了什么样的变化呢!?

作为一款正统的战争模拟游戏，[前线任务]系列到现在为止已经发售了四代作品(包括外传[代替]为五款作品)。此次在[在线版]中，使用WAP这种步行兵器在战场上自由地展开激战的设定也都被保留下来了。但是被称为"Hex"的立体效果将地图上的各种显示物用眼睛就能很清晰地分辨出来，这一点和以前的任何作品都是不同的，对于可以同时有很多人一起游戏的本作来说，这一基本系统的改变是至关重要的。但是因为这个系统预定于2005年才开始提供相关的服务，各种不确定因素还有很多。所以我们只能基于现在看到的画面来对游戏系统的变化做一个大胆的预测。不过对于这款最新作品的改变，现在可以肯定的是将会比以前该系列的任何一款游戏都更加贴近真实战争的感觉，最起码在战斗协作上的加强将会使游戏不再看起来像是一个人在完成一场战争，并且游戏增加的挑战性也是前所未有的。

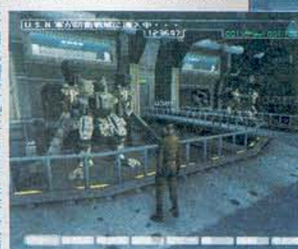
LOBBY

这里有一个提供给玩家进行心得交流的好地方。

作为在线游戏的此部作品，给同属一方的玩家准备了一个交流心得的好地方。在这里玩家可以和好朋友一起讨论战术，自由组成小队，或者一起出击奋勇杀敌。而且，作为玩家在游戏中分身的角色，不仅可以表达自己的见解和主张，还可以用敬礼、举手等动作来表达感情，很多包含玩家意愿的真实动作都可以实现。当然，这里还可以展示玩家自己改装的WAP，来满足他们的自豪感。变成在线游戏以后，无疑会为这款游戏注入新的活力。

不选择组成小队，自己独自出击作战也是可以做到的。



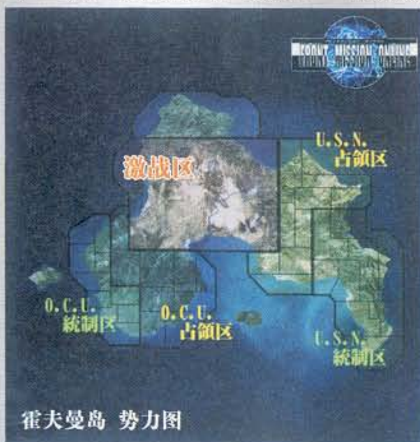


将自己的爱机在LOBBY进行改造和装饰一番，然后再开向战场吧。

MAP

作为故事舞台的霍夫曼岛，由许多不同地况和形态的地域组成。

霍夫曼岛是一个由O.C.U(奥西纳共同体)和U.S.N(新大陆共和国)这两个超级实体共同统治的岛屿。地图上的各个势力相互压制，共同存在于岛上，等级越高，可以行动的地区就会越大。每一个地区都是由很多个战场组成的，可以想象，在一块地区里，可以有相当多的玩家进行战斗。而且根据各个不同的战场，具有重要意义的建筑物也是各不相同的。可见这款游戏在战争的表现上，比以前的作品更加讲究真实的感觉。



霍夫曼岛 势力图

洛科斯塔沙漠

沙漠地形，也许会对那些四肢形机器人更加有利吧。

新米尔港

处于登陆点的海港是极其重要的战略目标。

BATTLE

本作中的战斗，将以真实时间的战斗为最大的特色。

以前一直是回合制的[前线任务]系列，在本作中发生了重大的变化。关于战斗的部分，我们现在只能通过图片来了解一下大概。好像是真的变成了即时制。但是对于很多对ACT不在行的玩家来说，还是提供正面战斗以外的职业这项设定对他们更加体贴一点吧。修复、炮火支援等都是很不错的选择。也没准能直接影响到战斗的结果呢。新加入的要素对游戏性的提高有很大帮助。



这部分表示出了WAP在进行跳跃等大动作时，使用的喷射引擎的燃料箱的一些情况。每个方向的剩余量计数器好像是分别计算的，这样就可以对数据一目了然。

这里和系列中其他的作品一样，用来显示机体被命中时的部位。从上到下分别显示了机体、左右上肢和腿这几个部位，划分可谓是十分地细致入微。

直面开发小组！这些就是从他们口中套出的已经公开的和尚未公开的资料

从目前公布的画面中，有许多看不出来的疑问，媒体自然向开发小组提出了很多相关问题，以下就是我们这次得到的情报。



脱胎于回合制的模拟系统会发生重大的变化吗?（画面为四代）

开发小组说[**这次的作品并不都是MMO（多人同时进行）这个类型的在线游戏。**]也就是说和FF-XI完全不同，不会是所有人都在同一时间内聚集在战场上，应该是有的人在LOBBY整备，有的人在休息，有的人出发去战场，而有的人刚从战场回来（还可以单人参战）。就是说在短时间内结束战斗的话也是可以体验到游戏的乐趣的。关于[**一个小队最多可以同时编成几人**]的问题，他们只是说[**关于在同一战场上同时可以有几人编成的小队的问题还是等待今后的详细情报吧。**]而具体细节还是一点没有透露。但从史艾公司内部进行了[**100个内测者同时游戏成功**]的消息来看，进行相当大规模的战斗的可能也不是没有。关于战斗地域交战敌人设定的问题，得到了[**CPU操作的战斗单位和玩家操作的战斗单位会同时存在**]这样的答案。玩家开始游戏时可以自由选择所属阵营的问题，开发小组说[**根据加入的时间和发展情况不同，也许会出现两军WAP数不同，不平衡的情况出现，这是我们就要做出必要的调整了。**]不管怎样，玩家无论何时在哪里加入战斗，都会是异常激烈的。看来我们有必要满腔热血地参与到游戏之中。这些消息来源于Beta版的情报。但是目前得到的情报大多是关于这款游戏的网络部分，至于游戏具体的改变现在还没有完全地公开。游戏厂商的目的自然是对内容故意保守了许多，为的是让玩家对这款游戏抱有一定的好奇。

首先从致密的"前线任务"的世界观谈开去……

战场的主战兵器是被称为WAP的步行兵器 WEAPON



双足型

在大部分地形都可以穿梭自如的人形机器，而且平衡性极佳，是WAP的最基本型(本机种是U.S.N军的名机—husky)。

四足型

适用于起伏地面的四足型机器人，被设计成了一个小型的活动堡垒，并且可以装载大型的武器。

这就是在[前线任务]全系列中都登场亮相的人气角色，它现在几乎就是其世界观形成的一大标志，并被称为"WAP"的步行兵器。公元2020年，德国的机器人工学研究者朗多尔特教授开发的可动式调节装置(actuator)正式应用在了人形工业机器人WAW上边。同时也衍生出了战斗用的特殊化的WAP。基于统一规格制造的MULS-P(Multi Unit Link System-Panzer)，可以将身体、左右上肢、脚等部位任意组合，在战场上可以依据任务不同而自由地转换形态。在2090年爆发的"第二次霍夫曼争夺战"中，它扮演了重要的角色，成为了战场的主力。新游戏中它的作用自然还是不可小视，不过是否还会有更强力的机体出现呢？其实这款游戏中的战斗机器人都是超现实的，所以我们猜想必然会有更多的战斗机体可供选择，因为网络游戏的个性化需求使得该游戏必须作很大改进。



在起伏的地形上，四足型机器人可以发挥更大的作用。



根据用途不同，可以换装组合各种不同备件包。

[FM]WAP 用语解说

■朗多尔特教授/德国，瓦伦舒特大学的机器人工学教授。应用化学反应研发出了高速软化、硬化的材料，并应用在了可动式调节装置上，从而开创了人形作业用机器人的全新道路。■WAW/新开发的可动式调节装置实用化的第一种产品，是世界最早的人形作业用机械。经过地雷处理这一领域后，最终走上了被军事利用的道路。2034年在纷乱的非洲内战中投入实战，取得了相当大的战果，最后成为了战场的主力兵器（以上出自[前线任务·代替]）■MULS、MULS-P规格/为了解决WAW生产费用过高和部件不能通用的问题，为各个生产厂商制定的身体、上肢、脚、计算机系统的通用标准。此后的WAW在易用性和价格方面都得到了巨大的改善。基于P型开发的军用型被称为WAP。

不仅是WAP，[前线任务]的背景也是设定得非常严谨和细致。初代[前线任务1st]和[在线]版共同的舞台都是公元2090的世界。在这个地区划分十分明确的世界中，包含了亚洲的O.C.U（奥西纳共同体）和统一了南北美洲的U.S.N（新大陆共和国）以及为了争夺太平洋上出现的一个资源异常丰富的小岛—霍夫曼，游戏的战斗就是围绕着这几个国家和地区而展开的。但是作为系列的最新作，而且加入了网络要素，这些必然要求游戏的内容更加丰富。那么是不是会有新的势力加入呢?当然，这只是一个猜测。

前线任务世界的历史简表

年份	事件
2002年	由于火山活动而浮出海面的小岛被联合国命名为了"霍夫曼岛"。
2005年	欧洲各国的联合体E.C（Euro.community）诞生。（地区化倾向更加严重）
2015年	俄罗斯地区的CIS（独联体）重新规划为了"扎夫特拉"共和国。
2020年	南北美洲合并成立U.S.N（新大陆共和国），并退出了联合国。
2025年	舒内克公司基于朗多尔特教授的技术开发出了WAW的一号原型机。
2026年	曼谷经济圈和大洋洲合并，成立了O.C.U（奥西纳共同体）。
2034年	非洲内战爆发。O.C.U的WAW部队投入到战争中并取得了巨大的战果。
2035年	西非共同体（WA）和北非国家共同体（UNAS）和解，非洲内战正式结束。
2040年	作为军队主力的WAW，为了区别于生产用型，特别改称为WAP。
2070年	为了霍夫曼岛的归属权问题，O.C.U和U.S.N发生了军事冲突，第一次霍夫曼战争爆发。
2072年	作为扎夫特拉共和国主力的PMO军介入战争，两年半之后第一次霍夫曼战争结束。
2090年	霍夫曼岛内，U.S.N属地的一座工厂神秘地发生爆炸(拉卡斯事件)，第二次霍夫曼战争爆发。
2091年	扎夫特拉军队作为调停力量再次介入，第二次霍夫曼战争结束。

除了在太平洋激战的O.C.U和U.S.N两大势力之外，世界中的其他自由势力都被暗影所包围着……





在第二次霍夫曼冲突中，大规模空降作战成为了检验综合战力的新标准。

处于登陆点的海港是极其重要的战略目标。



FRONT MISSION ONLINE WORLD

O.C.U(奥西纳共同体)和U.S.N(新大陆共和国)两大超级实体激战的2090年的世界

危机再度造访HALLOWEEN TOWN?

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

圣诞夜惊魂

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2004年秋预定
	类型：动作AVG	价格：未定	其他：——

万圣节的主角，南瓜王JACK在PS2上登场！
独特的恐怖世界观得到了重新的诠释！



怪物们的移动和攻击得到完全再现!!

虽然角色们都长得怪模怪样，但作为幽默的幻想作品，当年的这部电影可是享有极高声誉的。而10年后，本作作为该系列的续篇也终于出现在了PS2上！本作中JACK依然会手持LOVER SOUL在大群敌人中展开多样的攻击，相信该游戏在动作的部分会是相当爽快的。


在右手上卷着的LOVER SOUL，不仅能够攻击还可以用于移动！



像挥舞着鞭子一样华丽地进行攻击，对大群的敌人应该有相当的威慑力。




可以卷住远处的树枝等东西攀爬上更高更远的地方。



VIKI·BUKI的目的是?

万圣节镇的居民们都特别喜欢恐怖的事情，但对于与这场异变有关的VIKI · BUKI还是心存不安。南瓜王JACK真的可以保卫这个镇子吗？看他那么瘦弱的身躯，这么重大的任务交给他真的没问题吗？


收集居民的情报也是很重要的。背景中的那个南瓜是……？



JACK变身为南瓜王的姿态，不仅很有威严，攻击力也变强了。

蓄力后喷出熊熊火焰！这种烈火可以攻击复数的敌人。



这是南瓜王的喷火攻击！可以给直线上的敌人造成伤害。



圣诞老人JACK

根据扔出礼物的不同，会分别有把敌人冻住等不同的攻击方法，根据敌人的种类来决定不同的攻击方式吧。

南瓜王

从口中吐出火焰，攻击直线上的敌人。火焰不仅可以把周围的敌人都吹飞、而且还能使用紧急回避。

通过改变外形可以获得很多不同的攻击方法!

JACK一般是使用LOVER SOUL作战，但还可以变身为南瓜王和圣诞老人JACK两种形态，而且根据形态的不同，连续技也会更加丰富，比如可以先用LOVER SOUL把敌人拉过来，再变为圣诞老人使用定身攻击，最后再变身为南瓜王实施喷火攻击这样的连续攻击。







圣诞老人JACK是扔出礼物进行攻击，被击中的敌人在一定时间内将不能行动。

阻拦JACK的家伙们!这些坏人的目的到底是?!

本作中还有一个像蜘蛛一样的敌人，还有一个挥舞着斧子的BOSS样的敌人登场，它们的上司到底是谁呢?

巨大的像蜘蛛一样的敌人，眼睛还有4个！就是它把SARRY捉走了!





挥舞着大斧的像骷髅骑士一样的敌人，看来要用高威力的连续攻击来对付他了!

这个很像BUKI的家伙到底是谁？难道就是他想征服镇子吗?



SARRY

住在镇里的博士制作出的人偶，暗中喜欢着JACK，是这镇子上惟一还算正常点的家伙。



洛克&乔克&巴雷鲁

BUKI的手下，经常喜欢做一些不损人也不利己的无聊事。只要被上司称赞，多么凶恶的事他们也能若无其事地做出来，果然是没脑子的人最可怕。

killer7

杀手7

"杀手7"的一部分任务内容终于公开了！而且好像画面构成也有了一定的变化……！？

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2004冬预定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

本作是要让一个人在7个不同的人格间随意选择切换，并利用这7个人不同的能力来完成任务。这次给大家介绍的任务是以"料亭"（高档日式饭店）"福岛"为舞台展开的故事情节，某日，加鲁西安从情报员米尔斯处接到了一个暗杀的任务，暗杀的目标就是料亭的主人，也就是在驻日联合国代理会及日本政府间起到中介作用的托奥鲁·福岛。但是为什么这个人会成为杀手7的目标?那么，在这个饭店中，一定还隐藏着很多谜团。解开这些谜团并顺利完成暗杀任务就是玩家游戏的最终目的。

在一家高级日式饭店中杀死目标



←杀手来到了人气名店"福岛"前将目标杀死，又一项任务完成！



←这就是饭店的主人，也是任务的目标，托奥鲁·福岛，看来他也有不少手下。



→突然间饭店的各处都着起了大火，这是有人故意所为的吗？



突然燃起的熊熊烈火！



我是来杀死「福岛」主人的

↑年轻的厨师呆呆地站在满地血迹的厨房中，难道他也是敌人吗？



奔跑、奔跑、奔跑!!



→庄严的仁王像，看起来不是简单的装饰……有什么其他的意思吗？



←打扮好奇怪的男人，还把手指竖在嘴上，这家伙到底是做什么的？

潜伏在饭店中的谜团

饭店中有仁王像以及鸟形的装饰品等，这么多的装饰品难道全都只是单纯的摆设吗？还是解开谜题的关键……？不过解开这些谜题也是杀的任务吗？

为什么是鸟……





←↑屋子里居然出现了一只鸟？这和那个鸟形的装饰有什么联系吗？

在饭店中探索的过程中，突然出现了那些家伙……他们就是得了正在世界上迅速蔓延的一种怪病，也就是保持笑脸的“HEAVY SMILE”。他们会在任何场所发起爆炸袭击，被称为“爆暴徒”。这些家伙是极度危险的人物，拥有极强的破坏力，并且有敏锐的判断力。为什么这个饭店会成为他们的巢穴？快去探求事件的真相吧！

已经太晚了……饭店已成HEAVY SMILE的巢穴





←用惯用的枪打倒这些「HEAVY SMILE」。



难道还要吸收这些HEAVY SMILE的血液……!?



在和这些HEAVY SMILE战斗的画面中，有一些东西是比较值得注意的。那就是在画面左侧，有一个像眼睛一样的图标和一个效果未明的数值，下面好像还有地图的表示。好像如果在战斗中吸收HEAVY SMILE的血液的话，那个数值就会上升，而不停地积攒这个数值后，又会有什么效果呢……？

不停向你逼近的HEAVY SMILE



↑一那个眼睛形的图标是要注意的，它的颜色会发生变化，而这又有什么意义呢？







←↑HEAVY SMILE靠近之后就会发动自爆攻击，要赶在这之前把他们打倒！否则爆炸的威力会伤到自己。

杀手7～人格档案 丹·史密斯 Dan Smith

拥有压倒性的杀伤能力，是主人公哈曼·史密斯的第2种人格。可以使用能够制约邪恶力，并能以魔之力来破坏“HEAVY SMILE”中枢的“魔弹”。拥有直接打爆“HEAVY SMILE”的头等特技，在KILL 7的人格中是最富攻击性的一个。因为他从前也是一个罪犯，而现在他是一个冷酷的杀手……

←只要有空子可钻就会想把哈曼杀死，是7个人中最危险的一个人格。

HEAVY SMILE之谜

从料亭“福岛”出来之后探索也在继续着，并来到了一个气氛很诡异的地方。而且他在这个地方还发现了一些奇怪的东西！闪着光辉的奇怪的红色核以及那些谜之卵……难道HEAVY SMILE就是从这些卵里出来的吗？而破坏它的方法又是什么呢？会不会很复杂？还是会有其他的效果呢？



↑蓝白相间的卵，难道是从那些HEAVY SMILE吸收养分？

诡异的空气漂浮在四周





这个卵是……

无双报道

2001年发售的席卷韩国的PC版RPG游戏[玛格娜·卡尔塔]。这部传奇的作品经重新整合，在日本强势登陆了!!

MAGNA CARTA
マグナカルタ
玛格娜·卡尔塔

终极力量是胜利的关键 这就是玛格那·卡尔塔!!

PS2	厂商：BANPERSTO	发售日：2004年秋预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——



[玛格娜·卡尔塔]的PC版在韩国主流媒体上得到了最高的评价，现在终于在PS2上推出了！在众多的中世纪西方作品中，这部作品给人以"东方幻想"的印象，并且一直在追求这种世界观。

这部混杂着厚重历史和纷繁故事的系统，在韩国赢得了许多Fans的青睐。负责其角色设定的制作人在日本也有很高的知名度。这部大作终于穿越国境来到了日本。中韩两国在历史及文化等方面都存在着比较大的差异，这款游戏在韩国的热卖正是由于它符合了韩国人的欣赏角度，但它真的适合日本人的口味吗？

恢宏壮大的剧情





故事的舞台"伊菲利亚大陆"

作为本作舞台的"伊菲利亚"大陆，除了人类之外，还存在着被称为"亚森"的原住民。急速膨胀的人类和相对保守的亚森之间，因为一些细微的小事而将摩擦最终演变成为了战争。悲惨而又激进的历史的大幕渐渐被拉开了。



和人们见面、然后就是战斗!!

将怪兽打倒！



↑一在玩家的面前出现了各种怪物，看着这些造型奇特的家伙，不用想也知道这将是一场苦战吧！？



介绍一下男女主人公！

根据其制作人的描述，这些都是充满魅力的角色。关于这款游戏的报道，只是为了让大家有一个初步的了解。那么就先介绍一下男女主人公吧。被复仇的怒火包围的卡林茨和丧失了记忆，拥有谜一样过去的丽斯。等待他们的将是光明的未来，还是……!?

年龄23岁，在他的记忆中，年幼时曾被亚森所骗，失去了自己的故乡，为了发泄满腔的愤怒，而成为了佣兵的卡林茨。现在，他成为了由憎恨亚森的人组成的「红色疾风」部队的队长。银色的头发和充满强烈意志的双瞳是他的特征，而手中的长剑则代表了复仇的决心。

"红色疾风"队长

主人公

卡林茨





拥有银发的剑士！



←故乡被夺走，充满怒火的主人公。他的胸中……？

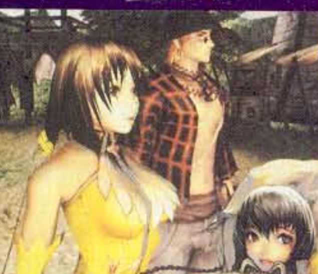
为了发泄愤怒而战斗……！





佣兵部队的队长

突然相遇的两人是否在那时就接受了命运的安排……？









作为回复师来帮忙啦

失去记忆的女孩





↑←从何地，又是为了什么来到此地……？

丧失了记忆，对自己的过去全然忘记的美丽女孩。她具备可以为受伤的卡林茨疗伤的能力（回复），使他能够参加下一步的行动。她的实际年龄为25岁，但是患有年龄退化症，还持有10岁左右女孩的部分思维。

女主角

丽斯

责编/小沛

注：本文转载自《游戏批评》

没落的王道

街机的困惑 日本卖店与

●对游戏产业的思考●

这二十年里，游戏在我们的手里成为了什么？

对于日本很多已经30多岁的玩家来说，游戏占据了他们整个人生一半以上的生活方式。而在这条与游戏为伴的人生道路上，这一代玩家也得到了很多现在玩家难以积累的经验。在十几年前，很多当时处于十六七岁年纪的人都有类似的经历：在一家游戏店里没有买到《超级马里奥》这款游戏，却被老板推荐买了另一款。结果因为太难而第一次买了一本攻略，由此才将此游戏打通。可以说在当时这样的情况是普遍存在的。

而在美国，游戏的流传方式却另有不同。往往是在玩家不留心的情况下意外接触到某款游戏，而为了能够玩到吸引自己的软件，就出去跑到游戏店中买回一份。

对于那个时代,游戏已经让人感觉到国情的不同，其市场流通环节也是大相径庭，表现出了浓烈的本国特色。

游戏的流通除了涉及到国民整体电脑水平之外还受到技术革新的极大影响。当然，在流通系统中起到重要作用的游戏设计者也可以让这个环节发生若干的变化。从这些地方看，就可以很明白地看出在由买家和卖家组成的微妙的平衡系统下，游戏产业流通体系成立的条件。

这种平衡从FC时代就开始了，直到现在仍然在影响着消费者。

玩具流通的继承

可以说自83年一直到94年12月PS发卖之前的FC和SFC全盛期是游戏开始流行的第一次大潮。对于以卖花札卡牌起家,最后通过电子玩具发展成为多种经营，并取得成功的任天堂来说，通过[Game＆Watch]等玩具的销售,最大限度地显示了自身的存在,与批发商之间建立起了[初心会]。

[初心会]最开始被称作[钻石会],任天堂使用了迪斯尼的卡通形象和扑克作为自己商品主力的决定就是在某一次会上决定的。平均有50–70家公司参加了此协会性质的组织，以[初心会]为中心就构成了当时游戏的流通体系。可以看出,从制作公司到销售商再到消费者手中,游戏的流通有着相当严格的顺序。我们将游戏的流通和玩具挂钩也是很自然的事情。玩具在仓库里堆着的情景，就像是革命前夜的国家货币那样，具有很大的不确定性。尽管游戏的地位是在FC发售以后才渐渐确立起来的，但是各类相关人士对此并没有太多的信心，不知道什么时候这股热潮就会过去，因此这方面的讨论就成了大家经常提起的话题。

在此期间，利用尽管短暂但是十分热门的作品把握好商机赚上一笔，也不是不可能的事情。初心会把产品以五折的价格卖给批发商，最后销售商再以七点五折的价格进行发卖。利益的分配就显得很清楚。

由于各种因素的影响，价格高但是十分热门的产品要追加生产的话还需要数个月。在这期间，一直暗藏不动的第二中间商的存货就成了零售商们的救星。活用市场规律而赚钱的企业大有人在。把握好的话就算是多进货，只要是热门，也能卖出去。

“确实是更像真正的商业活动了。”日本电视游戏商业组合理事长新谷雄二对当时的情况发表了这样的看法。“从原始商品到摆上最终零售店的货架，中间要经过无数的坎坷。”

但是到了SFC的末期，很多事情已经不是机能这一种因素所能决定的了。对于那些无法预知前景的批发商来说，要想买到热门游戏就必须一起搭配着冷门游戏来买，热门游戏卖完后，冷门游戏无法及时处理掉，等到下一个游戏来临时，积压的情况就更加严重，而零售商也想尽办法将损失加在顾客身上，这样就形成了严重的恶性循环。如果还有软硬件厂商一起来对好的作品的发售加以限制，那么就会给当时的新玩家带来一个极坏的印象。如果家长再持有反对意见，那么那些近一万日元的游戏软件如何能让玩家消费呢？



划时代的SCE流通模式

在那种情况下出现了SCE的PS，SEGA的SS我们先不提。SCE成为了32位机及其以后的领导者，也许是因为索尼一直在经营索尼音乐娱乐公司的缘故吧，从中吸收了不少的经验,这些都为以后打下了坚实的基础。光盘是一种非常廉价的媒体介质，不必依赖半导体那样的部件，在需要的时候，小零售商只要提前三天订货，没准提前一天就可以拿到产品，哪怕只订一张都可以。但是任天堂就不一样了，卡带的生产需要提前三个月预定，最快也要一个月（订货量小的话），而且还都要50份以上，简直就是充满风险的要

求。这就是为什么SCE会要求将基本路线定位在直接与小零售商对话的原因所在了。

“作为SCE来说，不论是从批发商还是到零售商，只要是从业者就会购买我们的商品。”SCE的广告部长福永宪一就当时的情况进行了解释。“PS的出现，在当时确实是救了业界，有很多原因。他们对小型零售商特别的照顾，特别是那些一直经营老游戏的远离初心会和玩具批发商的FC二手店。”前边提到过的新谷这样说道。

极具吸引力的发展计划和SCE灵活的运营方式使一些小卖店看到了希望。这种情况持续了很久。尽管已经有人怀疑采用以现阶段任天堂2/5的价格提供给小型商店的计划，能否真正带来效益，但是SCE却采取了更大胆的措施，就是每年再向销售商返还礼金。

在这重重打击之下，尤其是面对业界对PS软件强大的支持程度，使业界以任天堂——初心会为中心的销售模式，渐渐转移到了以SCE为主建立起来的新的流通系统之上。

PS2时代的到来 SCE流通模式终成大器

光盘便宜的价格，加上“一起来玩游戏吧！”的口号带动下，再与其他的各种有利因素加起来，使PS最终成为了业界的主导产品，对此最有深刻体会的，应该是在PS2发售后的2000年，那时的体制可谓是坚若磐石。

但是正在此时，SCE对待中小零售商的态度却发生了突然的变化。减价返还制度被取消了，“从流通上看，我们追求最终的规模经济，游戏业界也不例外。”（上升株式会社的代表金冈说）SCE对于销售方的态度，SCE的福永作为制作方谈了自己的想法。“那种做法是以小型零售店的形式，发卖新品所采取的通常做法，我们不能像人们传达这种信息。发售新品不能按照卖旧货的方法来进行，那样就没有公平竞争可言了。正因为如此，与SCE签订合同的那些商店，也要在这种条件下进行经营，从而形成规模经营。但是理想和现实总是有差距的，PS游戏的发售在进入二手市场后，已经影响到了其它经营者的利益，出售价格每天每时都是不一样的。再加上全国网络的联通，由此产生的影响就更加大了。”

软件销售规模从1997年之后就大幅度下滑，从那时开始的SCE销售模式被验证是非常正确的。这种直接给零售商提供优惠的制度在一定程度上刺激了销售，但是没有为批发商带来任何的好处，也就是说商品的种类由最终销售商来自行选择。顾客对于一直追随美国租赁模式的日本所持的态度也是非常明确的，不试玩一下就不会买。

减价商品和二手市场的横行，只有10%的优惠对顾客来说仍然不



能得到满足。原本7.5折的销售，为此又减少了相当于一折的价钱，6800日元的游戏就会少收入680日元。

前边所说的金冈先生就对此有一句话的评价，“要想卖出80%的游戏，就只能卖到80%的价格。”游戏产业完全进入了商业化的领域。

●大城市和小城市已经没有区别了●

电视游戏贩卖的阻碍，以及今后的战略都会是什么呢？

低龄化，卡片游戏的兴起，纯粹玩具的反弹，以及在线游戏都是最大的敌人。不再有地域的分别，还有即将到来的商店的危机。

迅速地离开了电视游戏

“不论是男女小学生还是高年级，玩电视游戏的人都在呈现出减少的趋势。”

这个结论出自日前刊行的“2004CESA”的调查报告中提到的，我们考虑玩家远离电视游戏有以下这几点原因，CESA列举了“游戏的难度太高，孩子们无法玩懂”和“游戏机的价格过高，孩子们买不起。”这两个原因。

另外“家长的反对”也是被列举为几点原因之一，尽管报告书中提到有91%的家长都玩过游戏机，但却有70%的家长持反对的意见。

反对的第一个理由就是“对身体有不好的影响”，其次就是“对精神有不好的影响”，以62%的比例排名第二。于是就会有越来越多的人对电视游戏产生了强烈的排斥感。其他的玩家们难免也会被



这些言论影响到。

现在很多真正的纯玩具被开发了出来，并得到了许多人的欢迎。而且这种玩具不会被大人们排斥，像迷你汽车、火车模型和积木这样的玩具反而可以得到大人们的支持，这几年卡片游戏的兴起也抢走了不少的人气。而且最重要的是其价格便宜。尽管要是买大量的卡片时也需要很多钱，但是一款电视游戏的价格就可以买到将近200张卡片。这点很能引起人们的注意。

无论是玩具店还是商店的玩具专柜，电视游戏柜台的面积在急速地缩小。而在卖FC的商店里也增设了卡片游戏的柜台，结果所有的孩子们都挤向了那里。当然，，在玩具店里，电视游戏柜台的减少已经不是最近才发生的事情了。因为从SFC末期开始，游戏柜台的减少就已经十分明显了。这之后，次世代游戏机的登场为电视游戏的复苏带来了新的希望。这些都一举带走了苦苦折磨游戏店的晦暗，以及游戏业界当时面临的惨淡状况。

新的流通途径就包括了将专卖柜台设在便利店这种形式。尽管也有不在便利店中卖游戏的地区，但是随着DigitalCube的倒闭，不论是什么店都要特别小心了。

厂商和零售商的对立 混乱的业界

卖店和厂商关系的恶化只是整个业界情况恶化的原因之一。二手店和厂商的关系不好是由来已久的事情了，游戏延期，产品积压，只给一部分零售店优惠等很多因素，都导致了对厂商不信赖的店铺越来越多，厂商和卖店，又或是厂商和厂商之间的对立，是游戏业内出现的谁也解决不了的问题。这一点让业外人士看后，十分的不能理解。

而此时很多厂商都转行做了电视游戏。比如做玩具的BANDAI、做街机的KONAMI和做PC游戏的HUDSON等。这些厂商不是靠电视游戏为生，所以即使这个行业没有发展了，他们依然也可以做回自己的老本行，这是十分令人担忧的。研发费用高昂确实很难得到利润，而父母对游戏的反对，也会直接影响到对开发厂商也不抱有好印象。电视游戏也是一种游戏，只是厂商将它们作了定性而已。

诚如大家所知，儿童的数量在不断地减少，14岁以下的儿童在近20年的时间里减少了1/3，出生率的下降会使儿童的数量越来越低，再加上成人游戏数量的增多，很难想象以后的游戏在孩子中间会是怎么样的一个状况了。当然，厂商们是不会眼看着消费人群流失的，他们也在为重振游戏的雄风而努力着。比如SCE的“易懂计划”。“扑哟扑哟”、“EyeToy：Play”、“块魂”等游戏都是以全新的形象呈现在大家面前的。不仅是孩子，所有的人都不能拒绝这种新颖的游戏方式带来的全新感受。

在线游戏是大势所趋

所有的游戏店都在向着一个方向发展，那就是在线游戏的风潮。无论是专营店，还是量贩式的小卖店都可以很方便地经营，而运营商们可以绕过零售商来直接在网上提供下载，价格便宜，也不必担心会有产品积压的现象发生。特别是那些生活在离卖店很远，品种又不多的地区的人们，更加欢迎这种新鲜的购买和消费方式。这时，在线游戏就显露出它便利快捷的一面了。

但是在线游戏都是虚幻的东西，不能拿在手里，看不见也摸不到。给人以一种不放心的感觉，而普通的电视游戏，到店里就可以看见，要是有DEMO的话还可以试玩，适合自己的口味才会购买，而且具有很强的针对性。总之是被骗的可能性降到了最低。

许多地方的网络设施还不是很发达，卖店可能还不能感觉到那种紧张的压迫感，但是今后ADSL和FTTH等网络接入模式会很快进入那些小城市，这样，在线游戏的范围就会扩得更大，到那时店铺们就会感到威胁的真实存在了。

现在的书店，就已经感到危机了。比如亚马逊、乐天、bk1等网上书城就已经是大行其道了。正因为如此在各地的书店中都更加强调与客人的沟通，为客人推荐好书，预定，以及一定的优惠政策都是留住客人的好办法。可以打出感情牌，这是网上书店无法做到的。难道游戏店的经营者就不能借鉴一下吗？

作为厂商，应该和销售商联合起来共商对策，而决不能忽视卖店的存在。特别是那些小厂商，更要做好售后服务工作，在某地集中发售也未尝不是一个好的方法。

通过下载就能得到游戏了吗？

有在卖店的面前有一个迫在眉睫的问题，那就是通过手机玩游戏的人在逐渐增加。而手机游戏是通过厂商的主页直接下载的，并不需要通过中间商或者是零售店来完成。而且最近在线游戏的数量在呈几何数量增长。这就是说，不用去商店也能享受到游戏的乐趣（玩游戏不再需要专门的游戏设备就可以进行）。

今后随着手机功能的更加强大，像普通的游戏机、DVD-ROM等媒介就都不需要了，直接去网页上下载程序就可以，这种方式会逐渐成为娱乐主流。但是现在的电视游戏还是需要主机和游戏媒介才能进行。正因为如此，不需要主机便可以直接在电视上玩的"神剑勇者斗恶龙"才能够接连发售并获得好评，于是只用买主机，而软件可以在网上以低廉的价格直接下载的游戏机的出现，就成了十分自然的事情。



但是对于卖店来说，这些都是十分残酷的现实，随着通讯环境的改善，也许很快就会有卖店无法卖出东西那一天。于是之前说的"预约特典·限定版"就成了一个十分吸引人的手段，因为这些东西无法通过下载得到。而这些都是只有卖店才能提供的东西。

极端一点说，就算是卖店不卖游戏软件，而只卖说明，提供服务的话，也不是不能生存的。

厂商和商店各自的"特典"

游戏+α的意思～厂商篇

或者是为了感谢用户，或者是为了实施销售战略，各个厂商都纷纷推出了包含很多神秘内容的特典。下面就让我们来探寻一下厂商最近的"特典"吧。

所谓特典就是游戏软件（偶尔也有主机）"吐血大奉送"，玩家可以通过提前预约商品、购买限定版等方式得到。少女游戏、角色扮演游戏等各种类型，一旦成为拥有众多支持者的人气系列，各种相关产品自然也就随之推出。即使是平素很少购买特典的玩家也会为了各种新奇强眼的道具而购买游戏。

虽然这次是以时不时发生变化的特典为话题，但它究竟是经过怎样的过程而诞生的，却很难用语言将它表述出来。最初的起源，有关、无关的判断基准是什么，是否存在业界共通的规则等等，关于特典我们还有很多不知道的事情。本稿将以"特典系统"为中心，分别从厂商和商店两方面对其进行探讨。

首先让我们来看看两家老牌厂商TECMO和NAMCO是如何回答关于特典的几个问题的。

从老牌厂商的回答中可以看出什么么？

虽然两家厂商在特典的基准和对待商店特典的见解上有若干不同意见，但对特典的定义上两公司的想法却大致相同。换言之，特典即是"虽然，即使没有也没关系，但却可以使玩家更加满足的东西"。

特典一定要做到"跳楼大减价"的地步才算是特典吗？据我们所知，其实现在有很多特典并没有采取这种做法。厂商常常是把比较实惠的东西做得非常突出，或者把商品装在一个大箱子里然后价格翻一番变成超豪华限定版等等，像这样"远胜于减价的比重"的例子不胜枚举。虽然不能一概而论，但有些厂商将特典作为"销售要素"也是一个不争的事实。

无论如何，让我们在看完厂商篇后，再看看商店方面在对待特典这个问题上持何种意见吧。

●问题：特典的制作是否有特定的人来担任呢？如果不是特定的话，那么是谁来执行这项工作呢？可以决定的事情太多了，请举个有代表性的例子来讲一下吧。

——TECMO：其实并没有专门的人来做这件事，制作人和负责销售的人员一起来决定的时候多一些。

——NAMCO：指定负责制作特典的人是没有的。通常都是促销人员和制作人一起合力打造的，看当时的情况再作决定。

●问题：除了厂商制作的特典，还有卖店自己也制作特典，那么这时该怎么进行协调呢？需要提醒他们注意哪些问题呢？

——TECMO：所有的注意力都要放在商品的价格上，不要使它们贬值就行。

——NAMCO：只要不说这是因为降价才卖的就行了。要以提升顾客的满意度为目的来制作。

●问题：有人提出，游戏只要做出应有的趣味就行了这种观点，那么你们是怎么看的呢？特典一定要做到这一点吗？

TECMO：提升玩家的满足度，这也是一种服务需要。当然不是所有的游戏都要做特典。

——NAMCO：就像是说，歌手只要唱好歌就行了，没必要上电视一样。要将游戏最大限度地提供给玩家，虽然只要游戏质量好也是一种说法，但是没有人会拒绝多一种选择吧。

Game+α的意思是……商店篇

介于厂商和玩家之间，时而用创意、时而用灵感来补足的“商店特典”。他们是以什么为原动力而制作出来的呢？

许多玩家可能不知道，在特典中还存在着一种叫做“商店特典”的东西。这是在秋叶原这样的游戏卖店集中地所特有的所谓“预约特典”，当玩家亲自前往或者用电话预订将要发售的游戏时，就有可能得到这样的具有商店特色的特典。对许多狂热的玩家而言，这些东西和厂商发布的特典具有相同的吸引力。作为商店来说，也将这种行为看作是一种促销手段。

这次我们就和“商店特典”的先驱 —— 游戏专卖店，“メッセサンオー”的店长和二楼负责人一起来谈谈有关这个特典的话题，看看他们是怎样俘获玩家的心。

メッセサンオー是如何想到要做商店特典的呢？

●记者：首先我想问问你们是怎么想起来要做这个特典的呢？

——金寿：我们研究了一下顾客的心理。对于一款新游戏来说，会有三种情况：一定要买的人、肯定不买的人、还有说不好买不买的人。我们首先要抓住的就是那些中间派。这些人不能下决心的理由有很多，像是价格贵和对游戏不是很了解等等。我们制作这些东西就是要让他们对此感兴趣，觉得要是买了这款游戏的话是非常值得的。而对于那些不想买的人，我们也尽量通过特典来勾起他们的兴趣。首先划入可买可不买的人群之列，然后再进一步“拉拢”过来（笑）。

●记者：这样啊。就是说首先要抓住玩家的心才行。

——金寿：让玩家感到这款游戏是与众不同的。尽量提升游戏的附加价值。

●记者：特典的内容是如何决定的呢？

——菊地：一般是联络厂商，取得相关资料，然后根据内容制作，这种情况多一些。其次，相当于周边那样的小东西也不少，比如说电话卡什么的。

——金寿：或者是在发售前试玩一下，然后挑选里面不错的声优或歌曲来制作相关CD，当然，这些都要通过厂商才行，要是人家也有此计划的话，那就非常遗憾了。

发行特典也有不成功的时候

●记者：制作特典最需要注意些什么呢？？

——菊地：不要得罪顾客。本来是一件很容易的事情，要是不用心做，让顾客失望的话，那么下次就非常难办了。所以说信用是最重要的。

——金寿：确实如此，我们要全方位考虑，特典本身是很重要，但是也不能忽视游戏的品质，要是游戏本身就不能满足我们自己的要求，那就不要再指望顾客会因为特典而购买游戏了。

——菊地：为了得到顾客的欢心，我们有时候还会做一点赔本的买卖。而且为了提升我们的知名度，有时候还会在杂志上作一些小广告。

让游戏店无奈的女玩家

●记者：最后一个问题啦。对待男性玩家和女性玩家是不是要分别作不同的考虑？

——菊地：比起男性来，女性玩家的心理更加难以捉摸。要让她们作决定是非常难的事情。本来她们就对特典的事情知之甚少。要想对她们做文章，那必须下大力气才行。最近来问“XX游戏的特典出了吗？”这样问题的女性多了起来。说明这种举动还是起到了一定的效果。

你所不了解的二手市场的现状

作为玩家，最希望以低价格玩到好游戏，这就是我们今天要说的。

二手市场的扩大和竞争激化

自从2002年关于二手游戏市场买卖的法则生效以来，二手店的数量和规模就在不断扩大，而玩家就可以通过更低的价格卖到更多更好玩的游戏，这点从游戏根据地——秋叶原的发展就能看出一些端倪。总的来说，这个领域的竞争是在不断地加剧。证券所的客户部负责人小林俊一对于销售现状如是说。

听是一方面，那么亲眼所见的又是怎样一种情况呢？“二手店的销售情况确实是比以前要好，那是因为在这个法规生效之前有很多的商家不敢贸然进入，所以采取了消极的态度，但是现在有了依靠，激起了很多人的热情，再加上量贩店的加入，这个行业的竞争就更加激烈，所以从实际来看形势并不那么乐观。”

其实小林说的并不仅限于二手店，所有店铺的销售环境都在逐渐变化。从1998年到2002年的一个长期官司来看。生产商想要限制二手市场的扩大，并希望其最后消失。但是最后获胜的却是二手商，这一判决极大地打击了生产商，却使二手市场更加壮大并越发规范。而玩家可以说是这个规定的最大受益者。

二手店的价格系统

就算是竞争激烈的二手市场，也是有市中心和郊区的地域分别，那么怎样为这些店订立一个价格基础呢？

“这里边没有什么明确的规定，最大的决定权还是留给了玩家自己，通过了解自己的机器和软件的价值来跟其他的玩家相互沟通，只要给出合理的价格，能够接受就是最好的选择。而且因为地域的不同，价格相差会很大，最好能够上网找来价格资料进行多方比较，关注其动向。就拿最近很热门的‘战国无双’来说，销售情况就很好，所以要卖到好价钱的不是很容易，但是因为流通快，所以只要抓住机会，就会卖出好价钱。”

经过认真的市场调查，加上自己的经验，以及对新品动向的准确判断，预知其短期价格走势，并不是一件太困难的事情。

还有就是可以不局限于某个地区，因为各地对游戏种类的需求是不一样的，所以通过多方探查，可以找到每个地区的消费热点，再以灵活的手段去填补，这样就可以赚取相当大的利润差额。

在二手店里还有一个问题就是，如何能让客人对他想要的游戏毫不犹豫地拿出钱来。“我们的一个基本原则就是尽量以最高的价格将游戏卖出去。这个谁都知道，但是对于如何做到这一点就有很多学问了，像是PC游戏啦，特典啦，还有一些比较难得到的周边都是我们招揽生意和赚钱的好机会。把握好新产品也是一个重要的做法。”

总之，了解顾客的心理就是一个最重要的手段，还有就是要时刻了解市场的行情。知道的越多，你就可以赚到更多的钱。



喜欢怀旧的玩家是增加还是减少了

我们听到了这样一种说法：怀旧的玩家越来越多了。但事实真是如此吗？

玩家会投入新游戏一样的热情吗？

我们经常会看到这样的玩家："我只买老游戏"、"通关之后就马上卖掉"。但是实际上到底有多少人在玩老游戏，这个数字恐怕是难以统计的。

这篇稿子就是想通过"2003CESA游戏白皮书"（以下简称"CESA"）来验证一下这些年来，旧游戏市场的发展状况。

说到这里，可能有很多读者都会感到不解。"CESA"中提到了怀旧玩家的数量在不断减少，而只买新游戏的玩家确是在不断地增多。但是根据所调查店面的不同，获取到的情况也未必就一定是十分准确的。那么我们就先假设买老游戏的玩家是在减少吧。

2002年老游戏的购买率请见下文：

1、只玩老游戏—8.8%
2、新老游戏一起买—29.8%
3、只买新游戏—45.4%
4、不买游戏—16%

这样看起来，1和2的比例加起来一共占据了玩家总数的4成，这其中也包括了同时买一份新游戏和好几份老游戏的玩家。如此看来，也许不能说这个比例是在下降。尤其是其他类型的玩家占据了半壁江山的情况下。

那么我们来对比一下2001年的数据吧。

1、只玩老游戏—9.9%
2、新老游戏一起买—37.2%
3、只买新游戏—40.8%
4、不买游戏—11.3%
5、不明—0.8%

对比起来看，刨除第五种情况，只将第二种情况进行对比，确实是可以得出玩老游戏的人数减少的结论。但是这个比例的下降是伴随着整个市场的萎缩一起发生的。在35页中小林的发言中也提到了这一点，"与其说是因为竞争对手的增加而带来了市场的扩大，还不如说是整个市场的环境变得更加严峻了。"



通过以上的话，我们知道旧货的买卖也是在法律允许的情况下进行的。而大型的连锁店也开始进入老游戏市场了。本来以为会给这个圈子带来更加活跃的气氛，但是没想到却让这个市场更加混乱了。

由此不难推测，正是因为竞争对手的加入，才在一定程度上刺激了老游戏销售店的生意。为了不在生意上失利，那些新加入游戏市场的商家甚至想出了其他的办法，比如给新游戏降价。这无形中就给老游戏带来了更多的压力，于是也就有更多的人认为玩老游戏的人减少了。换句话说就是只卖老游戏已经无法带来利润了，再加上各个游戏厂商为了占领市场大量推出廉价版。因此老游戏的生意已经越来越难做。

但是对于新品店来说，廉价版游戏是一把双刃剑。它对标准版的冲击是相当大的，致使许多标准版游戏都被积压在了店中，一两个游戏倒还好说，但是对于每月都要发售几十款游戏的日本来说，滞销就会变成一个灾难。

新品可以卖到老游戏的几倍？

那么在玩家逐渐减少的老游戏二手市场上，是不是就真的比新游戏卖得多呢？

"CESA"调查的数字回答是：不！在参加调查的人中，按比例是老游戏1份、新游戏2.1份、同比廉价版0.5份。新品比老游戏多卖了一倍。可是单就"CESA"的调查而言，我们也不能完全把它当作对老游戏终结的宣判。在现在老游戏市场衰退的大背景下，如何将厂商和销售商更有效地联系起来而不是继续对立，使新、老游戏和廉价版各自占据更加合理的位置，更加体贴地为玩家提供他们的需要，是我们现在正在摸索的问题。

游戏将从便利店中消失？

担负着PS2游戏的便利店销售、流通任务的Digicube宣布破产已经有3个月。便利店方面也承受着极大的压力。

迟迟未能决定今后的方针

令人记忆犹新的2003年11月26日，曾大力推进游戏软件在连锁便利店流通的Digicube公司，向东京地裁递交了破产申请，正式宣布倒闭。由此，连锁店流通究竟是会更加低迷，还是经由其它流通公司的介入而重新崛起呢？和破产新闻强烈的冲击性一样，这个产业今后的动向也成为了瞩目的焦点。从Digicube破产到本文开始策划的时间里，少量的游戏软件购买卡片仍然摆在店内，《鬼武者3》等新作的销售也在进行中，至今为止没有丝毫改变的迹象，还在不断持续着。



在这个领头人Digicube已经不复存在的当今的连锁流通领域，究竟是由哪些流通机构维系着一种怎样的景象呢？编辑部就这个问题对Seven Eleven和SUNKUS两家便利店公司发出了采访申请，但两公司均以"由于目前还在对应中，所以没什么可说的"回绝了我们的采访。虽然负责流通的当事人守口如瓶，但更让我们遗憾的是Digicube破产三个月后居然还在考虑应对目前的状况。

起先，连锁店的游戏销售建立在退货制的基础上，比如有卖不出去的商品可以站在批发商的立场上将货退回Digicub去，连锁店方面无需承担风险。销售游戏软件的分选、进货数量都由Digicube负责执行。极端点说，连锁店一方面提供了销售窗口，一方面则把管理基本交由Digicube负责。不管柜台是需要游戏还是不需要游戏，对连锁店来说都是不值一提的问题。虽然这也是想当然的事情，但连锁店对游戏销售的认真度可见是完全不够的。作为流通核心的Digicub消失以后，大概也没办法从这些"门外汉"那里得到满意的回答吧。

重新审视连锁店销售的需要

通过连锁店销售游戏的途径如果消失的话，对游戏业界来说决非一件小事。确实，和1997年连锁流通刚刚崛起时相比，如今整个行业在便利性上的优势已经很薄弱了。比起库存的丰富性和降价幅度，连锁店远远比不上游戏专卖店和量贩店，再加上受到"中古销售方全面胜诉"的影响，中古游戏店大幅增加，另外方便快捷的网上购物的普及以及业界整体停滞不前等众多因素，都使连锁店的流通出现缩水的趋势。对于游戏厂商而言，并不希望连锁店流通消失。因为连锁店流通最大的优势就是其不论何时都是最贴近消费者的销售窗口。

根据2003年"CESA游戏白皮书"的调查，通过便利店购买新游戏的人还不到所有游戏购买者的2.7%。但是，极具特色的一点是，通过连锁店购买游戏的男女年龄分布限定在"男性：19～29岁"，其他层面的人则几乎没有。

早先，曾扬言要为开拓女性玩家领域作出贡献的连锁店流通已经离我们远去，取而代之以"男性：19～29岁"的游戏购买层为轴心。这些人虽然有钱，但由于在公司工作所以没有自由购买时间，所以24小时营业的连锁店销售对这个人群而言是很有便利的。另外，从近年来的陈列状况来看，柏青哥比比皆是，这也是"男性：19～29岁"阶层表现出来的另一个方面，可以说兴趣或职业与连锁店的利用频度不无关系。



而且，尽管居住在有很多游戏店的东京都或者大都市的人可能难以体会到便利店的好处，但在离店铺较远的郊区或地方都市，日本全国5万家以上的各个连锁店，可就变成重要的销售窗口了。

连锁店流通的便利性所带来的结果就是，即使不是像《最终幻想》系列这样的超级大作，仅在连锁店销售就卖出超过2万套销量的事例也是存在的。连锁店销售的确不容小瞧，所以游戏厂商对其期待也是可以理解的。

从这次连锁店方面拒绝我们取材的反映来看，我们也不能不感觉到业界的温度差。连锁店方面大概也从Digicub

倒闭这件事上感到了很大的压力吧。

大胆的预想一下，今后SCE流通将取代Digicub而占据主动，使连锁店销售继续维持下去。正像我们前面所述一样，各连锁店仍然在进行销售，摆满了可以提前预约的游戏，完全没有撤退的迹象。尽管有了巨额负债的前例，但如果对流通机构重新调整的话还是有希望的。不仅仅局限于游戏，即使以预约销售为前提也可以购买到所有的游戏。虽然牺牲了一部分随时购买的便利性，但却能够为即使提前预约也仍然很难调配时间的人，创造购买时间。

在逛商店已经成为生活一部分的现代社会，连锁店要想摸索出一条更加多样化的路线也不是不可能的吧。

●为了生存●

街机产业目前正在持续改变着自己，以适应不同地域的种种特性

如果在地方的话，就和其他店铺联合经营；要是在都市中心的话，就要利用消费者集中的特点大做文章了。只有像这样因地制宜地改变经营策略，才能改变街机市场目前呈现出的颓势。

因为目前汽车的普及，导致日本都县的社会环境也产生了巨大的变化

日本社会环境的变化相当迅速。新闻里经常能够听到诸如“铁卷帘门商店街”这样的词。这其实就是指日本的各个地方，在大型车站附近有一定历史的商店街的现状。因为街中的商家逐渐倒闭，原先在街道尽头设置的用于夜间安全的铁卷帘门整日紧锁，从远处一看，仿佛整个商店街只剩一扇扇铁卷帘门了。这样的情况已经在日本国内逐渐蔓延开来。

但这并不是说城市的人口有多么大的减少，只能说现在的城市商业中心已经发生了转移。具体的表现就是，商业中心由原先的火车站转移到了新干线沿线，这从新干线附近的那些新兴商业中心及其他商业设施就可以看得出来。尤其是那些取得成功的例子，都是在交通便利而且地价便宜的地方，积极建造商业设施而获得了巨大的利润。这些地段都不在铁路沿线附近。

汽车的普及和高速公路的增加，日本正式进入了汽车时代。像公交线路的赤字逐年上涨、铁路的路线以及其运营次数的减少，都表明了日本的交通中心已从铁路转移到了私家车。

正因如此，城市的构造也随之产生了巨大的变化。商业中心已由原先的铁路车站周边转移到了高速公路周边。尤其是城市的边缘，以及城市之间的交界处，更是有数不清的大型商场，大型电器城以及超市和快餐店等等。

而游戏中心——日本的游戏厅，也混杂于这些商业设施当中。你去调查一下SEGA或NAMCO的官方主页就能够知道，他们绝大多数的店铺都不在铁路沿线的附近。

面对的客人大多是全家或者是情侣

像这种店的顾客群中，家庭占很大的比重。很多都是全家人开车到附近的商店购物，于是顺便到游戏中心玩一下。

另外，游戏中心也经常是和保龄球场还有卡拉OK等娱乐设施合为一体的。在商店的某一层中一般也会有小规模的游戏厅供人们娱乐，这样又能吸引一些家庭或情侣等LIGHT USER群体。

为迎合这些消费群体，一般来说，在郊外的游戏中心里，像“UFO”这样的抓娃娃机，还有其他奖品机以及拍大头贴的街机等，就要占去店铺面积的一大半，剩下竞速类的大型游戏筐体也要占去一部分。

不过从前的大型筐体一般都放在消费者比较集中的市中心(尤其是SEGA的筐体，在全盛期更是如此)，不过随着经营范围的扩大，这些机器也逐渐出现在了一些小规模连锁店里。

在一个家庭中，小孩子是最热衷于游戏的。而就在小孩子经常去的游戏厅里，分烟化（日本颁布限制公共场合吸烟范围的法令）贯彻的力度还很有限。去年虽然是健康法推进年，但游戏中心里的分烟化进程也没有得到实质性的进展。

现在的情况是，为了满足顾客的需要，街机厅基本都属于可以吸烟的公共场所。而这样对那些不吸烟的人，就会有所影响，并且目前街机厅的经营者们好像还不具备“防吸二手烟”的意识。

而真正想要改善这种情况，当前也没有什么好的办法。在吸烟区设置隔离墙需要增加许多额外的费用，并且在一定程度上影响美观，并且在经常光顾游戏中心的人群中，又恰恰是吸烟者占了大多数。



位于市中心的游戏中心也存在这样的情况

不仅是郊外的大型店是这样，在拥挤的都市中心一样可以见到上述的情景。突出的典型就是台场·青海站附近的“leisure land”。原先这里是NEOGEO WORLD，现在却成了集游戏中心、快餐、卡拉OK、保龄球、足底按摩等于一体的娱乐中心了。而在横浜COSOM WORLD附近的一家SEGA CLUB，却把店址选在了地下2层。这看起来似乎是很失败的决定，但实际上，地下3层就是横浜高速铁路的“港与未来”站，因此，这里的交通格外便利。

像这种店的布局都比较格式化，进店后首先就是抓娃娃机、奖品机和大头贴机。而传统的游戏机，则除去了音乐游戏和大型筐体后，就剩不下什么了。

传统的游戏机除了能够吸引老玩家之外，已经没有什么太大的魅力了。经过调查顾客们的意见，人们大都认为传统游戏“没有什么活动身体的机会”，这也是由于日本人的生活节奏越来越快，大家都希望在工作之余能有一些运动的机会。

于是，为了迎合这些意见，跳舞机和通过身体倾斜来操控的竞速类游戏就越发地受到了人们的欢迎。而这些游戏产生的根本因素，就是街机产业已经开始主动迎合社会的需要了。

传统游戏的现状是?

总体来说，还不是非常的悲观。比方像原来的“格斗圣地”——新宿的游戏中心，到今天为止依然是以格斗游戏为营业核心，并且拥有大批坚定的支持者。而且位于新宿的这些店，多数都有给玩家自由发表意见的小册子，这是日本游戏厅的一个传统，这在现今的很多新兴游戏中心里都已经看不到了。

而涩谷区，更是有很多店都坚持保留着一块TV游戏区，尽管店面的大部分空间，都已经被女高中生所钟爱的抓娃娃机和大头贴机所占据。

而除去这些坚持传统经营策略的店家，更多的店铺则是选择了放弃传统。比如在神保町附近的一家游戏厅，其中的游戏种类就尽量照顾到了各个类型玩家，同时也有很多市面上少见的游戏。但就是这样一家店，不久前也被迫关闭，变成了一家拉面馆。这显然说明了街机业目前的窘境。看来街机业如果没有自己明确的方向，而且不在选择游戏、店址，甚至内部装修等细节上做文章的话，想要扭转目前的局面恐怕很难。

在游乐场和旅游景点中找寻曾经的游戏

一直坚持玩游戏的铁杆玩家中，有相当一部分认为现在的游戏变得复杂了许多，而且不如从前的游戏那么好玩了。有很多人都想去寻找曾经带给他们美好回忆的那些游戏。但是哪里的游戏厅会有以前那些令人感动的老游戏呢?

答案相当让人意外，那就是游乐场和观光景点的游戏角。在那里，有很多95年，甚至90年代之前的老游戏。其原因是：这种游乐场的进货渠道无疑会要比游戏中心差很多，在一开始只能配置一些比较旧的游戏，但玩家对此的反响却格外地好，于是在游戏中心退役的机器，就来到了游乐场这种地方，形成了如此的循环。

10多年前的街机游戏现在在哪里？

与游乐场等地方不同，在秋叶原的トライアミュ ズメントタワ 可以说，就是一个老式筐体的仓库，还有就是原来的涩谷会馆，以及在新桥站前的许多老麻将游戏厅等，都保留着老式的游戏，和老式的店铺传统。

前几天翻开一本旧的日本街机杂志《ウォ ロック》（现已停刊）92年2月号，上面有这样一段话，“现在游戏吸引人的要素，主要有难易度、游戏的看点，还有就是在不知道游戏背景的情况下也能很轻松地玩下去。”，“现在年轻人已经成为了游戏中心的核心顾客，所以我们就要适应他们的想法，在游戏选材、服务以及内部装修等地方都要做出调整，争取让他们满意。”

也许正是这些东西，再度成为了当前街机业所欠缺的。

AOU的现状是？

今年的AOU设在了04年2月20和21日这两天，虽然对今后市场的影响还不好说，但这次的展会无疑会让人感到相当地振奋，从参观人数是去年的1.5倍，就可以看出街机业已经开始有复苏的迹象了。

以“QUEST OF D”为急先锋，各种新类型的游戏抢尽风头

这次展会最大的特点，无疑就是新类型游戏数目的增多。在目前街机业不景气，玩家流失严重的这样一个大环境下，正需要有新类型的游戏来吸引人们的注意。SEGA的“QUEST OF D”就是一个这样的典型。

这部作品融汇了众多要素于一身。首先，其主要的游戏方式就是眼下十分流行的卡片类游戏，同时又破天荒地在日本全国各游戏中心提供了网络服务，再加上以高尖端科技的触摸屏为操作手段，这款游戏无疑成为了本次展会最引人注目的焦点。

日本虽是网络游戏小国，但在街机市场出现的能够联机对战的游戏却是热度不减，比如在本次展会上很受好评的“Z-GUNDAM”，就是其中之一。

AOU存在的意义

最近数年，AOU和AM SHOW的时间都比较固定，玩家们也比较关注春天的AOU和秋天的AM SHOW。

但这个AOU并不单纯只是游戏展，其中还包括了很多街机运营过程中必不可少的一些东西。比如ビットワレット社推出的非接触型IC卡收费系统以及TAITO的店员服务呼出系统等，这些都可以给街机业添加新的经营手段。

另外值得注意的是，引领最近几年街机业发展的游戏类型并不是从前最火爆的格斗和音乐类游戏。这说明街机业的主要顾客层也开始逐渐向LIGHT USER转移，这就要求街机业要适应这些顾客的需要，不仅提供的游戏要多样化，服务措施更要做好，这样街机业才能真正迎来复兴之日。

使用IC卡及联网功能的游戏才是今后游戏的发展方向

1.因NETWORK而获得一线生机的街机业

“今后是网络游戏的时代了”，这句话说了有一段时间了，但在日本，PC及宽带的普及量还不能说是很让人满意。但意外的是，让人觉得已经没什么发展了的街机，却凭借网络机能延长了行将没落的命运。

IC卡+联机功能，这已经是新类型街机的标志了，比如最早应用的VR4，以及现在十分热门的“麻将格斗俱乐部2”。但问题也随之出现了，麻将俱乐部之所以取得成功，就是因为麻将在日本很普及，你只要知道麻将的规则就可以玩了。相对的，其它类型游戏的用户数量如何提升，就成了今后发展的主要问题。

2.游戏要好，门槛也不能太高

比如去年发售的“QMA”，它就是一个单纯的问答类游戏，没有复杂的操作，只是考验玩家的知识，在游戏过程中不知不觉就缓解了自身的压力，因此这个游戏一下就成了热门。

其实在10年前，问答类游戏一度是非常热的游戏类型，但后来因为都是固定问题，玩久了就没有新意，所以导致了它后来的消亡。而“QMA”却利用网络机能，每月更新数千道问题，同时还广泛募集新问题，这便提高了玩家的参与度。当然也可以用IC卡记录玩家的个人成绩和各类问题的正确率。后来还举行了这个游戏的全国大会，更将其热潮推到了顶峰。

这个游戏无疑是将娱乐性和对玩家较低的要求结合得最好的典范，加之具备目前新类型街机所必要的IC卡和联机功能等要素，都取得了相当大的成功。KONAMI也有多款新街机作品即将出现，他们这种迎合LIGHT USER的思路，将很有可能在最近的一段时间里取得一定程度的成功。

经典街机游戏类型观

1.艰难地忍耐寒冬的STG

原先街机游戏类型的霸主，但目前只剩下几家厂商还在继续制作，但每个厂商每年也不会超过2款。这个类型几乎已经走向了死亡的边缘，但一部分死忠和厂家显然拼死也要度过这个难关。

至少STG入门很简单，抛开操作上的因素和漫天的子弹不说，至少你看一下就能明白游戏基本该怎样进行。按说不应该沦落到现在这种地步。

但实际上容易忽略的就是它比较特别的系统问题，为了吸引高手钻研，一般STG都会有一些秘技，直接影响到高分的取得，知道这些技巧，才算是真正能够精通游戏的人。而这些技巧的来源渠道一般仅限于游戏杂志和网络。而且现在的这些STG，一般初级玩家只能打2关，且多是第1关BOSS死1命——第2关途中死1命——第2关BOSS死1命这样的模式，难免让初级玩家有点知难而退。虽然是达到了日本街机厅不成文的规定——100日元要让客人玩满3分钟这样的标准，但STG的骨子里，还是只适合高手们来玩的。

而ESPGALUDA这款游戏把难度降低了，一般的初玩者也能体会过关斩将的乐趣，虽然关卡显得稍微短了点，但这款游戏仍取得了很高的评价。

另外，提升分数的“觉圣”系统，只要玩家记住“在危机时再使用”，就可以很轻松地掌握了。此外，在“觉圣”中，如果被击中的话会自动放保险。有这样的系统垫底，虽然画面上战况十分激烈，旁边围观的人会认为难度很高，但实际上却不是那么回事。如此拉风，又如此简单，自然会吸引很多新玩家。

但对于老玩家来说，如此的难度必然会招致他们的不满，但鱼与熊掌不可兼得，为了吸引玩家，也只好如此了。

不过想想也可悲，当年就是以高难度和火爆场面来吸引玩家的STG，如今却要靠抛弃当年成功的资本，才能艰难度日。

2.格斗游戏的末期症状？？

格斗游戏的没落，并不是偶然的。它起码比STG要复杂得多，而且只有胜者才能继续游戏，如果输掉的话，等于100日元只玩了1分钟游戏。可以说如果不取胜的话，是完全体会不到这类游戏的乐趣的。而且这类游戏每一部作品间的差距都是相当大的，如果不取得一定的情报，便很难成为高手，这就更让初级玩家不知所措了。

但就算这样，在CAPCOM和SNK定期推出新作的时候，仍然造就了格斗游戏的黄金期。但是现在连中心大厂都不怎么出新作了，格斗游戏也不可避免地走上了缩小生产规模及利用从前资源的道路。比如我们要说的“至尊SF”。

现在的SF系列完全可以稍做修改就出一作（当然CAPCOM目前还没有这么作），而老款的SF也依然存在于游戏中心里。究其原因，只能说只有这个游戏，才能给我们带来乐趣。但如今已是SF15周年之后了，现在的格斗游戏越发地复杂，角色招式越来越难记，这样导致了玩家不能同时掌握很多游戏，只能持续地玩一个游戏，并且没有新作品可玩的局面，更是将局势进一步恶化。

“至尊SF”就是在这样的环境中登场了，明显这是给从前经常出没于街机厅，但现在逐渐淡出的那些老玩家们准备的作品。也只有那些老玩家，才会仍记得从前那绝对无敌的升龙拳，和GULIE的连续必杀封印等传统技巧。从而勾起他们对往昔的怀念，再次回到街机厅。但终究新玩家们是不会对这部作品产生太高的兴趣。

街机市场逐渐缩小，CAPCOM也已经逐渐背离以IC卡和网络为代表的街机新技术时代，他终究很难再回到昔日王者的宝座上了。这款作品的推出，与其说是怀旧，还不如说是给那些昔日街机英雄们奏响的一曲挽歌。

●家用机移植版并非问题核心●

目前街机所面临的真正问题是什么?!

是谁在说?

"街机快完了"，这虽然没有什么根据，但根据近年的现状来看恐怕谁都会这么说的。尤其是最近不仅是街机游戏，就连游戏中心也陷入了危机。

从客观环境上来讲，家用机技术的发展，导致了街机的游戏不再具有极强的优势。街机也从以前看到画面感到震撼就去玩，变成了先要买卡才能去玩。而昔日的街机霸主CAPCOM也威风不在，缩小了自社的街机游戏规模，并背离了当今的IC卡及网络热潮。当然目前还不能断言此举是对是错，但如果这样下去的话，基本上离游戏中心消亡的那一天为期不远了。

理由只有一个不可能

游戏中心消失了。如果真发生这样的事，原因将会非常简单：没有客人来了。这也正是目前日本媒体的一个误区，作为媒体，的确没必要太关心游戏中心的存亡，但也不能过度无视它的存在啊。

家用机的性能越来越强，比街机游戏的效果还要好的游戏在不断推出，那人们为什么还要花钱去街机厅?的确，从前家用机曾几次抢走街机的份额，使之陷入危机，但街机都挺过来了。但这并不能证明目前街机的商业环境十分完善，是家用机不可撼动的。明眼人都看得出来。

但现在家用机给街机的影响，并不是理论性上那么绝对。虽然家用机移植街机作品，给街机带来了极大的冲击，但所遭受的损失都控制在了可接受的范围之内，也就是说家用机没有给街机带来致命的打击。相反，反而是街机促进了家用机的销售，现在买相同游戏在家中练习再到街机上实战的人也在增加，这就证明了"家用机不会是街机的敌人"。

举例，去年的"Z-GUNDAM"，在街机登场数月之后就登陆PS2，而且增加了很多机体和新模式，更支持联网对战。这样基本上谁都会认为不会有人再去动街机版了。但实际情况却让人大跌眼镜：正是在家用机版发售之后，街机厅里才掀起了一阵对战热潮，也就是说家用机版间接使得街机版的玩家数量得到提升。

不过毕竟这样的例子并不多，而KOF系列，铁拳系列以及"VF"系列推出家用机版后，对街机起到了一定的负面作用。不过也是，比街机也晚不了多少，在家就可以玩还不用再额外付钱，这样的好事谁会拒绝呢?

谁拯救了游戏中心?

谁把游戏中心从"街机很快就会消亡"的预言里救出来的?这就是"很占营业面积"但是"很能赚钱，简直就是救世主"的利用IC卡的新类型游戏。

这种游戏打破了街机游戏给人的一贯印象，用IC卡做媒体，不仅可以记录游戏分数，还可以保留玩家角色的成长记录，这样街机RPG也就得以实现了。不用再去记冗长的密码，只需一枚卡片，就可以轻松地记录，而且卡片上各种时尚的造型图案不仅可以吸引年轻人加入游戏者的行列，更是一个新的商机。

尤其从VF4开始，玩家的战绩和获得的道具都可以记录了，而在SEGA的"冠军足球经理"系列中，卡片更是集游戏工具、记录载体、收藏和商品几种性质于一身，可以说是近年街机游戏设计的经典。

卡片是救世主，但不是万金油 街机并不能就此高枕无忧

首先来看看目前IC卡游戏的现状，以"VF4E"为例，初期的卡片投资为500日元，之后每次游戏需要100日元，都不算很贵，看来问题不是出在消费。实际问题是出现在对战上，现在VF的私下对战一般都出现在高手聚集的店铺里，而在一般的店铺里则不会有很多。原因恰恰就是因为没有卡，不买卡的原因无非是卡上的成绩和道具都很强的高手在不停增加，而这样的高手越多越会让这些没有卡的人放弃购买的念头，因为战斗之前结果就比较明确了，从对手的道具装备就可以看出水平来。当然也会有不少人认为不是这样的，因为在家用机上也可以练习。但真正的高手几乎都是从街机厅里培养的，还没听说有谁是闭门造车而成为一代高手的。

另外的一个问题就是"大型店铺专用的卡片游戏"，明显的例子就是像"冠军足球"、"赛马俱乐部"这样的游戏。的确是利益回收得相当快，但对于小店铺来说，即使有足够的资金，但店铺空间依然是不可逾越的鸿沟。毕竟如果放置了这样的大型设备，就导致没有地方放其他游戏了，而很多游戏机台混杂在一起，恰恰是游戏厅长久以来给人的印象。

另一方面，这类游戏的卡片作用和VF4E那样的游戏不同，VF的卡片只是辅助作用，而在这类游戏中没有卡片是不能进行游戏的。同时这些卡片还蕴涵着收集的意义，这样就会吸引一些单纯喜好收集而对游戏本身没什么兴趣的消费者参与进来。这么看这项设计是有它的好处的，但去问一下那些放弃这类游戏的人，你就会听到这样的意见，"不得不持续地收集卡片，实在是太费金钱和时间了，所以还是选择放弃吧。"的确，根据玩法的不同，有可能花费会以万元来计算，游戏时间也会相当长。而这个问题，也是将来一段时间内较难解决的问题，但如果能在游戏中得到放松，花一些钱也是值得的。

虽然说卡片类游戏有这些缺点，但它的确是推动了街机的发展，提供了新的游戏方法，是一个划时代的创举。目前多数的游戏中心都设置了很多使用卡片的游戏机，这一方面说明了目前街机的一时兴荣，但另一方面也有可能造成扎堆现象，从而造成不好的后果。当然我们现在说这些还为时过早，至少新技术的应用把街机从困境里救了出来，这已经是个不争的事实了。

●特辑总论●

光靠厂家和玩家是不足以构筑游戏业界的

游戏是厂商制作的，但不管是多么优秀的游戏，如果没有玩家来买，也是没有意义的。那么，就可以说只要有厂商和玩家就可以组成游戏业界吗？答案是否定的，因为家用机也好，街机也好，如果没有商店，没有游戏中心，你一样也得不到这些游戏，一样玩不到。这么说有点强词夺理，但这并不是危言耸听，毕竟当前的游戏业还是存有一定问题的。

1.单靠网络贩卖就能维持整个游戏业界吗?

首先就是最近激增的网络购买者，依靠从厂家直接购买商品，会有一定的价格优惠，也有机会得到商店里没有的特别赠品。光看这些好处，似乎传统的商店就没有必要存在了，但事实并不是这样的。

现在的游戏界是依靠LIGHT USER的消费而支撑着，这点虽然不想承认，但已经是事实了。而LIGHT USER不会有目的地去买一个游戏，他们多是在逛街时偶然见到，或被街边的店铺广告所吸引，从而掏钱买下游戏。他们当然不会去SEGA或是FAMI通的网络商城，去订购自己想要的游戏。

所以说现在的日本商店贩卖依然是游戏销售的重点，而网络上除了卖那些大作之外，就是一些无力支付巨额广告费的中小厂商，他们更乐意把作品通过花费很小的网络进行宣传和销售。

2.某些厂商在自掘坟墓

下面说说街机方面，街机与商店销售不同，它有它独特的支付方式。但目前的厂商却在逐渐埋葬某些类型的游戏。

这就是前面说过的目前流行的卡片类游戏，比如足球、赛马以及麻将等，这当然是一个很棒的构想，但也有许多需要改进的地方。

续作发售的速度有点太快了。现在的街机和以往不同，消解人群的生活压力是它很重要的一个因素。如果你周六去游戏中心，发现一个游戏很好玩，于是你就买了一套卡片后，到下周六你再去的时候却发现那个游戏已经出到了2代，你会做何感想?到时候没准就会有"请购入新版本的卡片"这样的提示，那你又会怎么想?你希望消解压力的目的又达到了吗?

而对于经营者来说，就更是要命的事情。为了能够吸引消费者而下了很大本钱买下的筐体，没用多久就因游戏版本的更新而不得不退役，再去花更多的钱买一台新的。这样一来，经营者疲于奔命，不久也就不得不关门大吉了。

看来这个新兴的类型，的确还有很多不完善的地方。而我们也希望某些厂商能够不盲目地投入新作品，以保障街机市场合理有序地继续发展下去。

3.希望构成游戏业界的三者之间能多一些沟通和理解

上面说的一些问题很大程度上是假设部分居多，但现实中也有一些问题在逐渐抬头。比如现在似乎是厂商在创造着游戏世界，玩家只是扮演负责掏钱支援的角色。

但实际上商业行为包括制作、销售和购买，三者缺一不可。也正是本文开始时就提到的，再完美的作品，没有人来买也是没有意义的。

而作为商业行为的载体，商店和游戏中心也是不可忽视的，它们中间一些店的消亡，不是也证明了游戏市场存有的一些问题?所以我们希望三者间能相互理解，相互协作，因为游戏业界是由三者组成的，而只有三者间相互理解，才能共同推动游戏业界的发展。

SILVER

电子游戏软件

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

5月13日—5月28日 2004

评论人



风林



宇部



PERFECT



飞月

虹吸战士4 最后时刻

发售日：2004年5月8日



机种：PS2
厂商：SCE
类型：STG
媒体：DVD

著名系列《虹吸战士》的最新作。虽然继承了前几作激烈紧张的风格和简单易上手的特性，但整体没有太大的创新，冷战风格浓厚的音乐倒是令人百听不厌。

风林： 如果不是前几作太有名，大概也不会这么失望。其实最新作整体来说还不算差，但可惜改换平台后并没有带来人们预想的提升。操作方面基本上没有太大变化，上手很轻松。其实这款游戏的主要卖点还是四人连线，而单机的乐趣相对来说在线要薄弱许多，尤其与前几作比较。游戏的技巧性下降不少。另外，流程不够长，对于系列玩家来说稍显不够过瘾。

宇部： 本系列是以第三人称视角进行的动作射击游戏，虽然进化到目前的4代，但影响力和新鲜感已远不如前。游戏的3D画面效果一般，在PS2平台上的表现中规中矩。场景描绘倒是比较开阔，延续了系列一贯的风格。动作和解谜成分也有所加强，更加突出团队合作精神，另外临场气氛也比较真实。本作还具备在线模式，并支持任务资料下载。

PERFECT： 第三人称的射击游戏是当今的热门作品。因此，即便本作并没有做出任何突破的举动，也依然吸引人们的目光。从画面、音效到操作系统，再到背景设定，“虹”的表现都只能用中规中矩来形容，缺乏新异和亮点是游戏的最大弊病，而这也直接导致长时间游戏的意义并不大。游戏的通过时间大约为10小时，不是很讲究技巧性，比许多同类游戏更容易上手。

飞月： 虽然恐怖主义和犯罪组织是令各国都头疼的世界性问题，但对游戏厂商来说却是一个非常好的题材，本作手感尚佳，但是视角有时候会出现透过效果，对处于枪战中的玩家来说十分危险。游戏有时会要求玩家悄悄潜入敌人内部，紧张感十足。达成某些条件才能开启附加任务的设定也增加了游戏的可玩性，但整体流程太短，不过瘾。

英格兰国际足球2004

发售日：2004年5月1日



机种：PS2
厂商：Codemasters
类型：SPG
媒体：DVD

本作最大的特点就是包括了英格兰国家队的整班人马，虽然很大程度上模仿自WE，不过英格兰足球的FANS还是可以小试一下。

风林： 面向英国玩家的欧版游戏，当然，全世界球迷对这款游戏应该还是会给予一定关注。在当今“实况”一作擎天的局势下，明目张胆的拿来主义是绝对聪明的做法，毕竟玩家是难以接受新的操作方式的。这款游戏惟一的卖点就是标着“England”，除此以外，既然我们有了“WE”为什么要来接受这款模仿作呢，况且，模仿得那么蹩脚……

宇部： 现在要想玩到一款真正像样的足球游戏可真是难啊。FIFA和实况就已经算是佼佼者了，但是做得依然有这样那样的问题。这款英格兰国际足球就更是夸张了，不仅操作几乎是完全模仿实况，而且连界面看上去都是如出一辙，只是做的有些简陋。进入游戏就更加让人哭笑不得，人物动作有些僵硬，停球特别“准确”，响应有些迟钝，最让人受不了的是门将强大的简直无敌！我和同事玩的时候笑声就没有断过，是一款可以替代相声的游戏。

PERFECT： “英格兰足球”其实是“JAPAN足球”，因为这根本是WE的翻版——对于WE玩家而言，上手几乎不存在任何障碍。如果抛开COPY现象不谈，游戏还是存在比较高的素质，尤其是对于射门的把握，也许比WE更需要一些对力道和角度的追求。缺点在于画面的光源不如WE柔和，视点的拉切也略显仓促，缺乏让人振奋的噱头。

飞月： 飞月本来就对足球游戏不甚感冒，尤其是这种基本没什么卖点可言的游戏就更别提了。开场时逼真的影像还是不错的，虽说没一个球是踢进的……游戏中间也掺杂着高质量的真人照片。但系统几乎照搬WE，连能力设定都是一样。玩起来的感觉很一般，不仅手感差，球员的动作也显得僵硬。另外，守门员更是超人，反正死活踢不进。

Snowboard Racer 2

发售日：2004年5月17日



机种：PS2
厂商：Midas
类型：SPG
媒体：DVD

在白雪皑皑的山上以滑雪板一较高下的竞速游戏。画面粗糙，关卡设计缺乏新意。如果不是滑雪游戏的FANS基本没有必要入手本作。

风林： 有了SSX3、天空2和1080雪崩，其他的滑雪想要在圈子里插一杠子实在是太难了。这款游戏完全没有出乎风林的意料。滑雪游戏最讲究的操作感和技巧性在本作中体现得并不好，事实上操作得还让人觉得满费力的，而且赛道近乎失败的设计让人很难有挖空心思找得分点的快感。画面非常失败，即便是与DC初期的水平比也毫无亮点。

宇部： 有几乎完美的《SSX3》和《1080度》在先，这款滑雪游戏无论如何也不会吸引更多玩家的眼球。其实就本作的质素来说，也实在无法与前面的作品一决高下。单从直接影响玩家投入度的画面和景色比较已经没有任何优势，而操作性更是感觉生涩。不过丰富的游戏模式倒是为本作挽回了一些面子，众多的隐藏人物和赛道也许会吸引一些执著的玩家。

PERFECT： 丧失竞速感的滑雪游戏是令人难以接受的，而这款游戏的开发者显然对于竞速的快感来源缺乏理解。本应充满刺激的高山滑雪，却被演绎得“波澜不惊”。也许开发者想从“山脊”系列平易近人的操作中找到热卖的理由，但是事实证明，单纯的降低难度并不能讨好玩家。加上游戏画面也不够抓人，对于操作细节的把握又欠缺火候，恐怕大部分玩家都会对其表示失望。

飞月： 在一望无际的雪原上展开追逐原本应该是一件非常刺激的事，没想到本作居然处理得如此“干净”。“干净”的赛道、“干净”的动作、“干净”的操作，总之用平淡来形容本作是再合适不过了。游戏的难度不高，没有什么高难度技巧和POSE，操作手感一般，在速度感和音乐的处理上也是平平，缺乏挑战的意义。

爆走山地车

发售日：2004年5月20日



机种：PS2
厂商：SCE
类型：SPG
媒体：DVD

正如游戏的名字一样，本作是一款噱头十足，刺激感超强的无规则山地车游戏。玩家不仅可以随心所欲地在各种山路上飞驶、摆造型还可以对其他竞争者大打出手。

风林： 虽然事先看过SEGA的一款街机“滑板”，感觉不错，但没想到同样的感觉在SCE的这款山地车游戏中也同样找到了。游戏以向下俯冲的刺激速度感以及视点给人带来直接的冲击，并且非常简单的花式组合，使游戏者可以轻易上手。虽然在操作上本作并非出类拔萃，但沉迷进去后并无不适的感觉。画面是准PS2表现，感觉尚可，本期重点推荐。

宇部： 以往的山地车多是极限表演性质的作品，这样因受机能限制导致可表现的动作不如真实的比赛那样的花哨，自然游戏效果就不尽如人意。而本作做成了自行车竞速，在多变的山道环境中骑车飞奔，加上赛道的各种颠簸和坡道等，使得速度感发挥得淋漓尽致，如果喜欢极限运动的玩家就一定不要错过。

PERFECT： 与“滑2”的令人失望形成鲜明对比的是，SCE的手笔却再一次震撼了玩家的运动神经。游戏画面是同类作品中最棒的，角色的实体感很强，甚至有了一些XBOX的味道。然而最令人难以忘怀的还是游戏绝妙的速度感，尤其是从高坡向下俯冲的瞬间，确实让人心跳加速。游戏讲究技巧，花样动作也足够搞笑，而丰富的舞台设定更是超出人们的预想。

飞月： 玩过《Snowboard Racer 2》以后再玩本作，感觉是天差地别。游戏的场景设计得非常出彩，悬崖、瀑布等各种地形令人眼花缭乱，速度感和画面也很有魄力。最有趣的莫过于各种逼真又夸张的细节设定，比如可以在比赛中碰到松鼠、鹿、熊、瓢泼大雨甚至森林火灾！尤其是轧到松鼠和从百米高空狠狠摔在地面上的感觉令飞月久久不能自拔。

电子游戏软件

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

5月13日▼5月28日 2004

评论人

雪人



彩火



北斗



小沛



SILVER

发售日：2003年11月18日

星战 旧共和国武士



机种：XBOX
厂商：BioWare
类型：RPG
媒体：DVD

以《星战》为基础的2003年北美最佳游戏。挥动光剑纵横宇宙的气魄，出众的3D效果和庞大详实的背景设定都使本作成为星战FANS们不可错过的选择。

本作是以星战为题材的动作冒险游戏，玩家可以选择一名自己喜欢的人物来进行一次太空旅程。游戏中玩家可以操纵多个角色，通过在多个角色之间的转换来完成各种不同的任务。游戏中的武器比较多，玩家要善加利用，以对付各种不同的敌人。游戏不仅要考验玩家的运动神经，还要检验玩家的综合能力，大家不妨都来体验一下吧！

估计大量日系玩家会对本作不屑一顾，因为游戏中的确缺乏精雕细琢的场面，而且风格完全不同的系统设定，更是让人一头雾水。但作为去年北美最佳游戏，本作过人之处就是在游戏里，大大体现了星战浩荡的世界观体系。而满宇宙折腾的“星战”故事，其魄力和离奇，也远比日系作品高出许多。加上系统的严谨完善，足令国内每个对星战有兴趣的人，忘怀不已。

虽然北斗算不上是“星战”的死忠，但对系列作品还是蛮感冒的。游戏中玩家所扮演的并不是哪位已成名的大英雄，而是一个原创的角色。种族与职业都可以自由选择，随着在游戏中的不断成长最终成为一名出色的杰迪武士。游戏加入了不少参考自东方武术中的动作，从而使得动作性更具欣赏效果。作为一款原创要素颇多的作品，本作的整体素质还是不错的。

这就是北美最佳游戏?！打死我也没法适应老美的胃口！也许是日式的RPG太深入人心了，我总觉得美式的风格有点别扭。但是其宏大的场面倒是许多作品比不了的，而且原创角色的设定会让你有种身临其境的感觉，起码看着自己逐步成为一名出色的武士会很有成就感。

发售日：2004年4月21日

英雄萨姆 再次遭遇



机种：PS2
厂商：Gathering
类型：FPS
媒体：DVD

火爆刺激的FPS游戏《英雄萨姆》的最新作。游戏提供了大量可选择的武器，战斗场面紧张爽快，玩家可以轻易体验到疯狂射击的乐趣。

本作是一款第一视角射击游戏。虽然画面的制作略显粗糙，但是其出色的声音效果较好地弥补了这一缺陷，尤其是当敌人中的自爆战士狂喊着冲过来时，还让人感到有些紧张呢！游戏中可供选择的武器较多，不过敌人的种类也不少，而且经常是空中陆地同时来袭，玩家的操作如果不熟练的话，要想通关还真得费些力气。

这不是靠画面讨人欢心的作品，但其流程体现的爽快感，则很快能扫除玩家对画面素质一般，而对游戏本身造成的不良印象，因为本作至少抓住了FPS的一个核心：刺激。广阔的战斗场面、痛快的枪炮射击和大批量智商幼稚的敌人，让玩家不必过分修炼技巧，就可以打得兴高采烈。虽然它不是让你魂牵梦系的神作，但至少可以令FPS迷们一上手，就会欲罢不能。

游戏可以从众多的人物中挑选自己喜欢的角色进行游戏，多等级的难度设定比较体贴，不过像在EASY难度中完成任务不能获得奖章这类差异将会激励玩家不断挑战更高的难度。游戏的整体风格和前几作基本相似，COMBO设定仍然颇具吸引力，利用连锁反应一枪打掉一串敌人的爽快感还是很棒的。不过玩久了就让人有一种胃痉挛的感觉。

在当今家用机上无数的FPS游戏中，这款作品算是这其中手感比较好的了，起码不会连瞄准都要练上半天！不过《英雄萨姆》也逃不脱这一系列的一贯弊病，最突出的就是频繁的视角转换很容易让人玩上一会儿之后就犯晕！另外场景也缺乏新意，有一种压抑感。

发售日：2004年5月20日

THE 大美人



机种：PS2
厂商：D3PUBLISHER
类型：ACT
媒体：DVD

利用战车、战斗机、巨型蛋糕等与身高40米的壮观泳装美女展开战斗，保护城市的另类游戏。游戏在细节设计、画面和音乐上均充满了哥斯拉等怪兽片的风格。

不知道这种游戏类型是哪位高人想出来的。说实在的没什么意思，就是对着一个由于被水母咬了而变大的女孩动用各种手段拍照、取得资料或者进行麻醉等等。设定怪异，游戏操作手感一般，大美女的动作也让人着急。就是清新的画面和亮丽的人物还可以让人有心情继续玩下去。整个游戏洋溢着早期日本怪兽片的风格，与“大美女”的主题设定相当贴切。

鬼子进村了！玩了些许时分我的脑子里只有这么一个念头，不管是从游戏包装还是名字上，你都察觉不到游戏居然是这样的内容！巨大的美女登陆冲绳岛，开始大肆破坏，玩家则扮演特殊部队展开保卫工作。游戏中的这个美人果然是非常的“大”，飞机在她面前都像是蚊子一样。忽然想如果游戏做成操纵大美人四处破坏还可以喷火的话，岂不是更好……

对于D3出品的这款“大美人”，真不知道是应该夸它独具创意还是TEMCO的某XX排球带的好头导致D3的效仿。游戏围绕着一个被水母状不明生物蜇伤后身体巨大化泳装少女展开，根据每关任务的不同，玩家将驾驶不同的交通工具展开不同的“战斗”。游戏的操作比较别扭，并且由于所驾驶工具的不同需要不断的适应新的操作方式。游戏惟一的“亮点”也是卖点的地方就是奇怪的任务设定以及泳装美女了吧?

奇怪的创意造就了一款奇怪的游戏！这个游戏有点类似《蚊》，只不过不是你变成了小东西，而是你要去面对一个身高40米的“大”美人！而且你的任务就是去解决由这个大美人所制造的一切麻烦。该游戏的操作感不太好，而且画面比较粗糙，关键是不太容易提起兴趣。

SILVER

发售日：2004年5月20日

Smash Court Tennis Pro Tournament 2



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：SPG
媒体：DVD

众多网坛大牌球星及现役球员实名登场的NAMCO的网球游戏。画面清爽，选手特色鲜明。游戏包含了多种游戏模式，并同时支持4人游戏。

本游戏最大的卖点莫过于诸如萨芬、海宁和库娃等多名国际著名网球明星实名登场。当然，这并不意味着本作是一款靠卖明星照片吃饭的垃圾作品。事实上，本作的仿真度比较高，每个选手的特色都表现得比较充分，也较好地体现网球的速度感和技巧性。玩家对球落点的判断如果不准，则很难再起死回生，这也是本作最贴近真实之处。

NAMCO推出的网球一向都水准不俗，本作也是在平均水准之上。其实网球游戏的系统进化暂时已经遇到了瓶颈，今年推出的作品跟两三年前的作品相比，并没什么突出的变化。真实的网球选手资料算是最大特色之一，而丰富的游戏模式，也是本作不错的特点。当然，支持最多四人对战还是最能体现游戏乐趣的地方，大家同选一个美女的场面，可是乐趣非凡啊。

网球是当今世界的热点体育项目之一，网球游戏也是层出不穷。大多数体育游戏的卖点都是详细的人物资料和真实的人物贴图，这款游戏在这些地方做得就是不错的。一切都力求真实。游戏中的那些巨星都还保有自己的特点，像大力发球、网前截击、底线穿越等都比较令人信服，再加上可以掌控的明星们动作到位，是一款不错的网球游戏。

名厂NAMCO出品的网球游戏，但要命的是怎么玩都觉得NAMCO不应该做出手感如此差的作品，在击球判定和力度掌握上总是怪怪的，至少和世X做的网球比起来手感要差很多。不过游戏的画面素质还算不错，众多男女网球明星均是实名登场，尤其是还有安娜·库尼科娃这样的大人气球星登场，如果是球星FANS的话一定不要错过！

责编/飞月

PLAYSTATION2

血腥左轮

RED DEAD REVOLVER

PS2	厂商：ROCKSTAR	发售日：2004.5.6
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——



（游戏的三大基本模式解析，故事模式爆机后的要素，一点心得，各关卡通过后可得赏金及评价的奖品和BOSS战法一览，全部道具价格、作用以及获得关卡一览表，全武器性能数据一览）

■文/黄达雄　编排/宇部

游戏的三大基本模式解析

1、【Story mode】故事模式——PS2版在切换主要场景时系统会作自动记录。XBOX版在切换主要场景时可以自由选择是否记录。

2、【Journal】资料集——收录了游戏中登场的人物、武器、事件等资料，初始时可阅览的资料不多.在故事模式中购入特定道具便能逐渐打开全部页面。（查看资料的时候可以通过右摇杆放大）

3、【Showdown】乱斗模式——这个模式包含三个竞赛方式，需在选完进行乱斗的角色后选择乱斗场地时进入OPTION中调整：

A：【BountyHunter】——最先得到一定数量的金钱的人获胜。

B：【Sundown】——一定时间内得到最多数量金钱的人获胜。

C：【High Noon】——非常刺激的一对一同时拔枪决生死模式即"duel"模式。



用右类比摇杆从下推到上完成掏枪动作，同样也是在慢动作的情况下对敌人进行标准射击，准星从黄准星到分散的红准星再到汇聚的红准星依次表示：没命中，普通命中和要害命中。（故事模式在游戏后期的duel，掏枪速度、命中部位、命中次数是取得胜利的关键?）

故事模式（默认难度）爆机后

（继承金钱和武器以及人物能力）

增加 hard难度， 增加 赏金猎人（Bounty Hunter）模式，可以选择故事模式里的关卡（有少数几个关卡不能选择），关卡中追加特定任务。完成某个关卡就能在游戏关卡中按下start后，在作弊菜单（Cheats）里出现相应的作弊选项。作弊选项有：增加攻击力、一击就让敌人毙命、DEAD?EYE槽使用后不减少等。我个人觉得最实用的是完成这个模式最后一关（过关条件：1分钟内将故事模式的最终关完成）所开启的作弊选项——Invincibility(无敌)。在故事模式中开启这个作弊选项,就算在关卡被许多敌人围攻也能做到毫发无损。更夸张的是通过关卡后系统给玩家的受伤害程度评价居然是没受过任何伤害-_-。

hard难度爆机后

（增加 very hard难度）

在游戏难度选择处增加Red wood Revolver模式。这个模式里主角RED变成了一个木头人Manny Quinn本模式游戏关卡中敌人生命值大幅提升。

一点心得

1、注意和敌人保持一定的距离,这样才能更好地用武器攻击敌人。和敌人靠得太近时,记住不要使用枪,因为不好射击,这时应该多使用拳脚功夫或刀攻击敌人。离敌人较远的时候应该选用长枪系武器,或用ZOOM IN这个技巧(PS2版是按下R3，XBOX版则是按黑键），这样视点会向敌人位置拉近，方便玩家更好的狙击敌人。

2、多利用周围的环境作掩体（如岩石，墙壁等）掩护自己，等待合适时机痛宰敌人。切记不要有个人英雄主义，冒着多名敌人的炮火去和他们起正面冲突。

3、养成自己按键填充子弹的习惯。不要到杀敌最佳时机到来时才发现自己所携武器的子弹用完了没上膛(游戏中射完一排子弹后没有自动上弹这个设定-_-)。这样不但错失了杀敌良机,而且还可能受到敌人的攻击。

4、一对一同时拔枪决生死是本游戏最刺激的一个环节。尤其在游戏的后期，玩家在把握拔枪时机，瞄准强敌重要部位和进行射击这3个环节出现一点小小的失误，都会导致我们的主角RED命丧黄泉。在这里我建议大家,第一时间将枪拔出后，先瞄准敌人持枪的那只手(这样做的好处是玩家射出的子弹先会击中敌人的手。从而减缓强敌开枪的速度)，然后瞄准头部和心脏处开枪，这样才能保证在生死战中胜出。



5、可能是本人受了《沉默狙击手》这系列游戏的影响。在本游戏中我看见敌人，便会举起枪朝其头部射击，将其爆头。这样做的好处是一击毙命大部分敌人并带来一定爽快感,但获得的奖金却只有$8。玩家如果想杀敌赚钱的话先不要直接射击敌人头部,而应该先向敌人身体开枪，在其奄奄一息的时候在脑袋补上一枪,那么获得的奖金便是直接爆头的数倍。

6、在和敌人起正面冲突时，多用跑动和翻滚来躲避敌人的攻击。

在故事模式中玩家通过一个关卡后系统会根据玩家的命中率、受伤害程度、过关所用时间、最大连击数四个标准做出评价(这个评价将会影响到游戏中隐藏人物和隐藏要素的出现),有一项达到星级为GOOD，有3项达到星级为EXCELLENT。EXCELLENT评价的奖品包含GOOD级的奖品。

各关卡通过后可得赏金及评价的奖品和BOSS战法一览

Chapter 1 Bull's Eye

过关后可获得：

赏金	Smitty $20
Good评价	Old Pistol 升级
Excellent评价	Showdown模式中追加场地 Broken Creek

Chapter 2 Bounty Hunter

过关后可获得：

赏金	Bloody Tom $30
Good评价	Showdown模式中追加角色Bloody Tom
Excellent评价	Showdown模式中追加场地Big Oaf Whitney

BOSS战法：Big Oaf Whitney 和 Bloody Tom会同时对RED展开攻击，他俩行动方式比较单一，玩家边向后移动边寻找瞄准机会即可轻松将其干掉。杀死他俩后，George将会出现，他的速度很慢，利用DEAD EYE瞄准他身体的重要部位射击也能将他轻松解决。

Chapter 3 Ugly Streetfight

过关后可获得：

赏金	Smitty $20
Good评价	Old Pistol 升级
Excellent评价	Showdown模式中追加场地 Broken Creek

Boss战法：Ugly Chris会把镇长扛在肩上,攻击的时候要注意不要误伤镇长。先射击Chris身体，让他出现一定的僵直时间，好让镇长趁机挣脱其纠缠。然后利用DEAD EYE瞄准他身体的重要部位射击即可轻松将其解决。

Chapter 4 The Traincar

过关后可获得:无

跟车厢最前方的一人对话后,回到初始地点便会发生和敌人一对一的决斗,射击他的头部,将他击倒Red便会走出车厢(过关——这关是故事模式中最短的一关)。

Chapter 5 Railroaded

过关后可获得:

赏金:	Hatchet Schultz $100
Good评价	Owl Rifle 升级
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Rico Pedrosa

在关卡后期保护驾驶员三分钟的时候。迎击不断涌出的敌人最好的办法是蹲下身子,以煤车作为掩体,等敌人跳上火车,先瞄准再进行攻击。远处的骑兵可利用长枪系武器的ZOOM IN进行狙击。Brimstone镇里的General store、Tailor、Bank、Gun shop里可以买到开启乱斗模式中的隐藏人物和隐藏场景、资料集中的一些资料、新的武器和为旧武器升级。

Chapter 6 Carnival Life

过关后可获得:

赏金	Pig Josh $150
Good评价	DEAD EYE槽最大值上升一格
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物PIG Josh

Boss战法:对付体形臃肿庞大的Pig Josh,最好的方法是到中间大房间里通过木梯上到房顶,跳到对面的小破房上,站在屋尖上,等他来到对面房顶。不要担心他会跳过来攻击,因为体形臃肿庞大的他根本就跳不过来,他身上的炸弹也炸不到Red,而且他却会一直傻傻的站在RED对面同一个位置,这时玩家可以开枪对他进行射杀了。

Chapter 7 Freak Show

过关后可获得:

赏金	Professor Perry $200
Good评价	HP上限增加
Excellent评价	BREECH LOADER强化

Boss战法:小心BOSS Perry近身的毒属性攻击。Perry受到一定伤害时会回复HP(回复3次),在他回复期间攻击他,就可阻止他。本关场景较大,出现的敌兵也多,多利用Jack特殊攻击(可以自动锁定最大12个目标且速度极快)对付敌兵和BOSS。

Chapter 8 Rogue Valley

赏金及奖励获得:

赏金	Bad Bessie $250
Good评价	Showdown模式中追加可选人物Cooper
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Bad Bessie

在关卡中可在卖道具的老头那里买到HP上限的珍贵道具SNAKE BITE KIT $1500。Boss战法:引诱BOSS靠近RED使出鞭子攻击(这招破绽很大),这时玩家边跑动边使用左轮进行连射和DEAD EYE攻击便能轻易将其击毙。

Chapter 9 Ghost Town

过关后可获得:无

这关小镇战敌兵很多,其攻击也很高。切不要横冲直闯,应该步步为营慢慢向前逼近。

Chapter 10 The Cemetary

过关后可获得:

赏金	Mr. Black $300
Good评价	Showdown模式中追加场地Ghost Town
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Mr. Black

Boss战法:利用障碍物和翻滚动作躲避BOSS Mr. Black使用棺材里的机枪进行横扫攻击,等其攻击停止后向他射击,他被击中后会出现一段硬直时间,利用DEAD EYE瞄准他身体的重要部位射击即可以轻松将其解决。

先去Sheriff's Office找警长谈话后再去银行(Bank),发生剧情后直接进入下个关卡。

Chapter 11 Range War

过关后可获得:

赏金	Holstein Hal $350
Good评价	Showdown模式中追加场地The Ranch
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Holstein Hal

在Brimstone镇和报童对话2次就能买到增加一格DEAD EYE槽的珍贵道具POCKET WATCH $1500。

Boss战法:这一关有两个BOSS,Buff和Holstein各自骑着牛向主角进攻。注意有个BOSS的绳索攻击(被套住后应立即搓左摇杆快速挣脱,以免行动受阻)和躲避受到惊吓的牛。与BOSS保持比较远的距离后可利用长枪系武器的ZOOM IN进行狙击是个比较不错的方法,如果对自己枪法有信心的话可以试试骑牛作战。

Chapter 12 Saloon Fight

过关后可获得:

赏金	Sam $400
Good评价	Showdown模式中追加可选人物Dan
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Sam

在酒吧二楼跟2个正在洗澡的美女对话便可买到HP上限的珍贵道具HOT BATH $1500。

Boss战法:一开始快速将BOSS Sam准备投掷的木桶打爆,可以使他生命值减少。等他从楼层跳下来后,引诱他蓄力冲撞场景中的酒桌,等他撞得头昏目眩时,抓住机会用左轮进行连射或近距离使用酒瓶子攻击。

Chapter 13 The Traitor

过关后可获得:

赏金	The Bridge $450
Good评价	Showdown模式中追加场地The Bridge
Excellent评价	HP上限增加

这一关要多利用场景中的障碍物做掩体将不断涌现的敌兵援军射杀。注意躲避漫天降下的炮弹。

Chapter 14 Sunset Canyon

过关后可获得:

赏金	Sunset Canyon $500
Good评价	Twin Revolvers强化
Excellent	增加一格DEAD EYE槽

Boss战法:BOSS是一辆运输黄金的四轮马车,由于其后座的机枪转动角度有限,因此火力虽猛但命中率却很低。玩家只要站在离它有一段距离的高地上用长枪系武器即可轻松将它破坏。

Chapter 15 Bear Mountain

过关后可获得:

赏金	Grizzly $550
Good评价	Showdown模式中追加可选人物Shadow Wolf
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Standing Snake

Boss战法：等BOSS-Grizzly跳完停在一根石柱上并用飞刀攻击时（此时是其防御力是最弱的时候）连续射箭攻击可以对他造成很大伤害。Grizzly落地后，投掷飞刀时应绕着中央的石柱跑动进行躲避。尽量与他保持一段距离，因为他近身的毒属性攻击会给Red带来极大的伤害。他在地面时，应以躲避为主，等他跳上石柱，便是攻击他的好时机。

Chapter 16 Jailbreak

过关后可获得:无

救出牢房的美女后，记得在她那里买到增加 HP上限的 KISS $1。

Chapter 17 Bear Mountain

过关后可获得:

赏金	Captain Bufias $600
Good评价	Showdown模式中追加场地 The Mine
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物 "miley" awler

先将投掷火焰瓶的TONY干掉，再去收拾使用猎枪的Ted。

Chapter 18 Stagecoach

过关后可获得:无

留意敌骑兵出现的位置，尽量在他们没对马车进行攻击前将他们击毙。有多名敌骑兵聚集在一起时，应使用Buffalo枪的特殊攻击。

Chapter 19 Hell Pass

过关后可获得:

赏金	Standing Snake $650
Good评价	Showdown模式中追加可选人物Buffalo
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Gabriel Navarro

关卡中多使用长枪系武器ZOOM IN对隐藏在远方的敌人进行狙击(优先解决射火箭的敌人)。跳到马车来的敌人,近距离使用刀对他们进行攻击可快速将他们解决。

Chapter 20 Fort Diego

过关后可获得:

赏金	Colonel Daren $700
Good评价	HP上限增加
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物 Colonel Daren

Boss战法：利用墙壁作为掩体，可慢慢将BOSS Daren射杀。还有种更好的方法就是引诱他发射榴弹炮，通过跑动轻松躲避炮弹后，利用DEAD EYE瞄准他出现短暂僵直时间的身体的重要部位射击，即可快速将他击毙。

Chapter 21 End of the line

过关后可获得:无

注意不要离火车太远，否则游戏会强制结束。

Chapter 22 Devils And Angels

过关后可获得:

赏金	General Diego $750
Good评价	Showdown模式中追加场地The Ranch
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物General Diego

Boss战法：绕到火车的另一边去，利用岩石做掩体，使用长枪系武器的ZOOM IN狙击BOSS DIEGO。这时不要忘了躲避火车上大炮射出的炮弹。当DIEGO体力所剩不多的时候他会跳下火车和跟Red进行正面交锋，这时只要边跑边对他射击便能轻易将他解决。

Chapter 23 Battle Royale

过关后可获得:无

这是故事模式中最后一次在Brimstone镇自由活动，大家抓住这最后的时机到店铺去补充点装备吧。

Chapter 24 Battle Finale

过关后可获得:

赏金	Mr. Kelly $1000
Good评价	增加一格DEAD EYE槽
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物Mr. Kelly

Boss战：在一对一同时拔枪决生死时，第一时间将枪拔出，先瞄准Mr. Kelly持枪的那只手，然后瞄准他的头部和心脏处开枪，击倒他后。他居然没死，还要和他进行街道战。这时应对准他的脚进行连续射击使他跌倒从而出现僵直时间，然后可利用DEAD EYE瞄准他身体的重要部位射击将他击毙。此外需注意一点，杀死一定数量的市民后，游戏会强制结束，因此要尽量减少Mr.Kelly对市民造成的伤害。

Chapter 25 The Siege

过关后可获得:

赏金	Jason Cornet $1000
Good评价	Showdown模式中追加场地Mansion Grounds
Excellent评价	Showdown模式中追加可选人物 Jason Cornet

关卡后期需有一个保护JACK三分钟不被敌人打死的地方。敌人数量众多，这时要优先解决发射威力很大霰弹的敌人和几个BOSS级的敌人。击倒几个BOSS级敌人，记得捡起他们身上掉下的回复剂进行生命值补给，这样才可以保证Red在正门前有足够的生命值做JACK的肉盾吸引敌人火力。

Chapter 26 House Of Cards

过关后可获得：无

这一关敌人既多又强，一定要稳扎稳打、步步为营。

Chapter 27 Fall From Grace

过关后可获得:

赏金	Governor Griffon $1250
Good评价	获得Scorpion(本游戏中最好的左轮手枪,它装弹速度快,伤害程度和准确率极高)
Excellent评价:	Showdown模式中追加可选人物Governor Griffon

BOSS战法：利用小斜坡攻击BOSS Governor。他攻击的时候，利用墙壁做掩体进行躲避和装载弹药。等他攻击完，继续利用小斜坡去攻击他。将他的HP打到剩1/5左右的时候就会进入最后一个duel，相信经过多番磨练的玩家可以很轻松得终结Governor罪恶的一生。

全部道具价格、作用以及获得关卡一览表

注：玩家通过一个关卡后系统会做个评价，根据评价会开启一些隐藏要素。如果这些隐藏要素跟一些物品的作用是一样的话，那么系统便会默认已经购买了这些道具。因此下面没标价格的物品，就是系统已经默认购买了的道具。

项目	价格	作用	关卡
Whiskey Bottle	$19	添加Journal Page资料收集内容	2,5,7,8,10,22
Ruined Poncho	$6	添加Journal Page资料收集内容	2
Open Sign	$760	Showdown模式中追加可选人物 Curly Shaw	2
Burnt Gun Case	$1000	Showdown模式中追加场地 Broken Creek	2
Shovel	$13	添加Journal Page资料收集内容	3
Stethoscope	$700	Showdown模式中追加可选人物Big Oaf Whitney	3
Family Photo	$650	Showdown模式中追加可选人物Sheriff O'Grady	4
Gutted Bible	$7	添加Journal Page资料收集内容	4
Ornate Bottle	$500	Showdown模式中追加可选人物Gabriel Navarro	5,7,8,10,22
Red Bandana	$550	Showdown模式中追加可选人物" Smiley" Fawler	5,7,8
Tape Measure	$50	添加Journal Page资料收集内容	5,7,8
Stained Clothing		Showdown模式中追加可选人物"Bloody" Tom	5,7,8
Belt Buckle	$50	添加Journal Page资料收集内容	5,7,8
Bed Roll	$50	添加Journal Page资料收集内容	5
Sun Umbrella	$50	添加Journal Page资料收集内容	5
Pencil and Paper	$50	添加Journal Page资料收集内容	5
Gun Holster	$35	添加Journal Page资料收集内容	5
Woman Photo	$750	SHOWDOWN模式中追加可选人物 Rico Pedrosa	5
Book	$40	添加Journal Page资料收集内容	5
Deed to Saloon	$1000	Showdown模式中追加场地Widow's Patch	5,7,22
Pot Belly Stove	$1450	Showdown模式中追加可选人物"The Blade" Slade	7,8,10,17,22
Kerosene Lamp	$35	添加Journal Page资料收集内容	7,8,10,22
Drink Tray	$50	添加Journal Page资料收集内容	7,8,10,22
Strong Drink	$1500	增加一格DEAD EYE槽	7,8,10,22
Handkerchief	$50	Showdown模式中追加可选人物 "Kid" Cougar	7,8
Lighter	$50	添加Journal Page资料收集内容	7
Wedding Ring	$50	添加Journal Page资料收集内容	7
Bootie Bag	$50	添加Journal Page资料收集内容	7
False Teeth	$500	添加Journal Page资料收集内容	7
Make Up Kit	$30	添加Journal Page资料收集内容	7
Store Photo	$600	Showdown模式中追加可选人物	7
Pig's Feet		Showdown模式中追加可选人物"Pig" Josh	7
Monocle	$666	Showdown模式中追加可选人物 Professor Perry	7
Napoleon	$900	Showdown模式中追加可选人物	7
Snakebite Kit	$1500	增加HP上限	8
Hammer & Anvil	$40	添加Journal Page资料收集内容	8,10,22
Cord of Wood	$50	添加Journal Page资料收集内容	8,10,22
Kerosene Lamp	$35	添加Journal Page资料收集内容	8
Mixing Spoon	$50	添加Journal Page资料收集内容	8,10,22
Silver Crucifix	$50	添加Journal Page资料收集内容	8,10
Bouquet	$50	添加Journal Page资料收集内容	8,10
Uniform	$1000	Showdown模式中追加场地	8,10
Soup Ladle	$50	添加Journal Page资料收集内容	8
Cloth	$50	添加Journal Page资料收集内容	8
Abacus	$50	添加Journal Page资料收集内容	8
Spurs	$50	添加Journal Page资料收集内容	8
Harmonica	$1400	Showdown模式中追加可选人物Bad Bessie	8
Spectacles	$30	添加Journal Page资料收集内容	10,22
Stained Boots	$50	添加Journal Page资料收集内容	10
Hand Fan	$1100	Showdown模式中追加可选人物Natalie	10
Sold Sign	$30	添加Journal Page资料收集内容	10

项目	价格	作用	关卡
Blanket	$50	添加Journal Page资料收集内容	10
Burned-Out Store	$50	添加Journal Page资料收集内容	10
Tombstone		Showdown模式中追加场地Ghost Town	10
Pocketwatch	$1500	增加一格DEAD EYE槽	10
Bath	$1500	增加HP上限	12
Ledger	$50	添加Journal Page资料收集内容	14
Infantry Hat	$50	添加Journal Page资料收集内容	14
Wedding Rope	$500	Showdown模式中追加可选人物Falling Star	14
Dirty Lasso	$50	添加Journal Page资料收集内容	14
Dirt Shovel	$780	Showdown模式中追加可选人物"Digs" Fowler	14
Mask	$50	添加Journal Page资料收集内容	14
Scalps	$50	添加Journal Page资料收集内容	14
Sand Painting	$1300	Showdown模式中追加可选人物Young Red	14
Embalming Tools	$2200	Showdown模式中追加可选人物Mr. Black	14
Horse shoe	$1050	Showdown模式中追加可选人物 Katie	16
Snake oil	$400	毒属性攻击	16
Kiss	$1	增加HP上限	16
Fillings	$50	添加Journal Page资料收集内容	20
Necklace	$500	Showdown模式中追加可选人物Grizzly	20
Bloody Rock	$600	Showdown模式中追加可选人物"Sissy" Fess	20
Dreamcatcher	$50	添加Journal Page资料收集内容	20
Gold Nugget	$1000	Showdown模式中追加场地	20
Large Barrel		Showdown模式中追加可选人物 Cooper	20
Ore Cart		Showdown模式中追加场地The Mine	20
Keys	$50	添加Journal Page资料收集内容	20
Straw Pipe	$500	Showdown模式中追加可选人物"Twiggy" Phelps	20
White Flag	$50	添加Journal Page资料收集内容	20
Coach	$1000	Showdown模式中追加场地 Sunset Canyon	21
Coffee Pot		Showdown模式中追加场地The Bridge	21
Black Bandana	$500	Showdown模式中追加可选人物Smitty	21
Branding Iron	$700	Showdown模式中追加可选人物 "Holstein" Hal	21
Deer Antlers		Showdown模式中追加可选人物 Buffalo	21
Arrowhead	$650	Showdown模式中追加可选人物 Standing Snake	21
Shot Glass	$800	Showdown模式中追加可选人物Colonel Daren	21
Carved Skull	$50	添加Journal Page资料收集内容	22
Purse Mirror		Showdown模式中追加可选人物Dan	22
Choke Leash	$75	添加Journal Page资料收集内容	22
Military Boots	$50	添加Journal Page资料收集内容	22
General's Stripes	$2000	Showdown模式中追加可选人物General Diego	22
Beard Comb		Showdown模式中追加可选人物Sam	22
Sombrero	$50	添加Journal Page资料收集内容	22
Pan	$1800	Showdown模式中追加可选人物Nate Harlow	22
Rare Coin	$50	添加Journal Page资料收集内容	22
Necklace	$50	Showdown模式中追加可选人物Grizzly	22
Stew Pot	$50	添加Journal Page资料收集内容	22
Broom & Tray	$50	添加Journal Page资料收集内容	22
Poster	$1000	Showdown模式中追加场地	22
Gold Watch	$50	添加Journal Page资料收集内容	22
Journal	$500	Showdown模式中追加可选人物Sheriff Bartlett	22
Deed To Mine	$2500	Showdown模式中追加可选人物 Griffon	22
Deed To Ranch	$1000	Showdown模式中追加场地The Ranch	22

全武器性能数据一览

游戏中有3类不同属性的武器，分别是——随身武器（Side Arms）、长枪（Long Arms）、投掷武器（Thrown）

Name	Reload Time(装弹速度)	Range(火力范围)	Damage(伤害程度)	Accuracy(准确率)
SideArms(随身武器)				
Old Pistol(升级)	快	很小	小	很高
Revolver	快	小	中等	很高
Revolver(升级)	快	小	大	很高
Twin Revolvers	很慢	小	中等	很高
Twin Revolvers(升级)	慢	小	中等	很高
Six Shooter	很快	很小	小	高
Six Shooter(升级)	很快	中等	小	高
Pacificador	快	中等	中等	很高
Scorpion Gun	快	中等	极大	极高
The Inquisitor	快	中等	大	极高
LongArms(长枪)				
Owl Rifle	很慢	中等	小	很高
Owl Rifle (升级)	慢	小	大	很高
Halcon Rifle	中等	大	小	高



Name	Reload Time(装弹速度)	Range(火力范围)	Damage(伤害程度)	Accuracy(准确率)
Bayonet Rifle	很慢	中等	很大	很高
Breech Loader	很慢	小	大	低
The Lion	慢	小	大	中等
Repeater Rifle	中等	大	中等	很高
Repeater Rifle (升级)	快	大	中等	很高
12 Gauge Shotgun	慢	小	很大	高
High Calibre Rifle	中等	大	很大	很高
Escopeta	中等	小		
The Oppressor	中等	大	很大	很高
Zwei Fasser	慢	小	很大	低
Thrown(投掷类武器)				
Knife	快	小	很小	
Fire Bottle	慢	小	很大	
Dynamite	慢	小	很大	
Snake Oil	中等	小	小	

勇者斗恶龙3

超强队伍组成

GBC	厂商：ENIX	发售日：2000.12.8
	类型：RPG	价格：6400日元 其他：——

由于有着神龙这种BT至极的BOSS存在，只有当勇者们费尽九牛二虎之力打倒它后才能实现愿望。但是必须实现的愿望也有……新的大富翁总不能不玩吧？N多好东东哪；怪兽徽章总是该要的吧？只有神龙那里才有的呢（注1）；父亲是要复活的吧？感人啊；隐藏洞窟更是不得不去的吧？只有看黄色书……汗ING……。当可怜的勇者们战胜了神龙数次后，那个"无赖"的神龙就使用超杀——15回合内打败才算数……可怜的勇者们。这种卑鄙手段使得勇者的队伍不得不练得异常强大，才有能力达成条件。　■文/任天堂世界论坛 · NW旅团 Ring　编排/宇部

我的队伍

勇者：王者之剑（おうじゃのけん）；武斗家：魔兽爪(まじゅうのツメ）；经僧侣→魔法师转职而来的盗贼（当然是武斗家我也没有意见-　-）：破坏铁球（はかいのてっきゅう）；贤者：破坏铁球。(以上的都是武器，防具就不说了，毕竟在某中文版里只能装备一武器外加一防具/饰物，巨不爽）

战斗策略

第一回合，盗贼＆贤者使用攻击力翻倍的咒文バイキルト给勇者和武斗家，其余攻击；第二回合，两位给自己加攻……除了神龙用了冻结波动来解除加攻咒文的效果(继续用加攻咒文，否则难以实现15回合内打倒神龙的目标)和队伍受到重创以外(用勇者那消耗62MP的咒文来全回复)，其他的情况下都攻击。注意不要给武斗家装备破坏铁球这种全体攻击的武器(当然也不能装备群体攻击的武器)，因为这种武器的副作用是不能发出会心一击！对于经常出会心的武斗家来说绝对是得不偿失！

看起来这没有什么吧？我也承认战术是很简单的，但是不简单就在于我的队伍：除了武斗家的智力和MP以外，其他全员的能力全部达到上限！也就是力量、速度、体力、智力、运气255；MP522；HP更是令人觉得不可思议，全体将近600！（其实还可以更高……）——吃惊了吧？Ring我在NewWise坚决不修改游戏可是出了名的，这些当然是不经过修改得到的，看了我的方法后，相信你也可以做到！

一、升级篇

看到这个标题先不要动手……勇者们等级当然是必不可低的，但是我说的不是这个，并不是要一味地提高LV，而是在LVUP时做点手脚……

⑴在升级时能力的成长主要决定于两个方面：1、职业——无法改变的要素，除非转职；2、性格——可以任意改变的要素，有N多可以改变性格的书本和饰物（解除装备后性格就变化回来了）。所以重要的是性格，配合一些能力成长平均的职业（比如盗贼、贤者）来说能力成长的类型变化很多，某些能力也能比较容易的成长到极限。不过要注意性格要合适职业才行，比如战士的速度、智力、幸运成长都很低，给他/她那些修正那3项能力的性格也没有什么帮助，该低的还是低……至于什么性格修正什么能力的成长……在掌机迷12期上有，我就不P稿费了。最好在开始作成人物时就决定其发展方向(平均是没有什么好处的)：比如全给他/她加力量种子就能得到力量修正的性格，全给其他的种子同理(种子最好能加到3)。而勇者在刚开始游戏回答神的提问时全选是（姓名、生日不要说错了），在最后的场景只干掉一个人就出去的话可以得到力量修正最高的性格：豪杰。



⑵升级时能力的成长是不固定的，而且浮动范围很大，非常的大！就拿我26级的战士来说，我总共S/L（注2）了12次，其中能力成长最高的是HP33，力量9，体力14，智力0，其他的都是1；最低的是HP12，力量6，体力7，速度1，其他的是0……相差居然如此之大，虽然总体说来在某一级能力成长的范围是没有很大的差别的，但是用这种方法基本能每次取得最大值……所以要是每一级都这么做（也就是经验值控制到快要升级时，去存档——最佳地点是达玛神殿，一进去就能存档并且看升级所需的经验值。如果成长不满意的话就读档——也就是所谓的凹点），能力就……偷着笑去吧，我的武斗家在39级时力量就达到255了，HP也超过440了；而我的花了仅仅40万经验值培养的战士力量183，体力255，HP522，其他3项能力也将近30，强吧？——这些都是没有使用任何种子的哦。

二、额外提升篇

本作中有N多能力提升的种子，大家都知道吧？不过能找到的种子毕竟是有限的。但是却有一帮怪物，打倒它们也可以得到能力种子！只要有足够的能力种子，那么能力全部达到极限也不是什么难题！但是呢，打怪得到道具的几率实在是0……所以有请最强的伙伴——盗贼——出场（谁不承认他/她最强我跟谁急！）。盗贼嘛，当然就是偷东西喽，在战斗结束时有一定的几率得到道具，几率的判定是我方盗贼的等级越高，越有可能偷盗成功——当然几率是有个上限的，基本上是到了60级后就不会提升了；而且和怪兽的等级（或者说能力，怪兽编号越后面的等级越高/能力越强）也有关，一般来说盗贼偷盗等级高的怪兽时成功率也相对低些（就是不知道是否和角色的运气值有没有关系，汗……）。要是嫌一个盗贼工作的不够快的话，就同时派上两个、三个甚至四个盗贼一起上吧（所谓人多力量大嘛，而且通关后勇者可以放回老家里供人拜了，笑）！虽然每次战斗只有得到一个道具的份，但是大家一起协力，道具入手的几率几乎可以达到每一两战就得到一个的程度。虽然种子类道具的得到几率确实比一般的道具要低的多，不过这种情况下来几率也是很可观的。用了这个方法后，弊端就出现了：得到怪兽徽章的几率将大大降低，原因就是：怪兽徽章也是道具的一种，得到道具的话就得不到怪兽徽章了，反之得到怪兽徽章就得不到道具了，残念……





那些能力种子该到哪里去打什么样的怪兽呢？请看：

●ちからのたね（力量种子：力量1～3上升）

力量的作用不言而喻，而随身携带力量种子的怪物也是最多的。

10：ホイミスライム　（白泥）——レーベ（雷贝）村东南，或者ラダドーム（拉达多姆）城附近

31：あばれザル（疯猴）——アッサラーム（阿萨拉）村附近
66：マーマン（马曼）——元世界的大海里到处都是
71：ごうけつぐま（豪杰熊）——ダーマ（达玛）神殿附近，另外在日本的洞窟里也有
89：グリズリー（古利）——龙女王城附近的一大片大陆
114：スカルゴン（斯卡）——マイラ（迈拉）村＆メルキト(梅尔吉特)镇＆リムルダール（利姆鲁达尔）镇附近
126：ドラゴンゾンビ（龙尸）——ゾーマ（佐玛，也就是大魔王）城内
143：しんりゅう（神龙）——汗……连最强的怪兽都带了力量种子……

●すばやさのたね（**速度种子，速度1~3上升**）

速度的一半就是基础守备力，也是非常重要的能力，速度快的话……不说了。

22：デスフラッター（德拉塔）——ノアニール（诺亚）村附近
50：メタルスライム(金属泥）——达玛神殿附近，另外还有很多地方可以碰到
62：デッドペッカー（特卡）——ムオル（姆欧鲁）村＆テドン(特顿）村附近
100：じごくのきし（狱骑士）——バラモス(巴拉摩斯，也就是小魔王）城内，或者在拉达多姆城附近
117：ダースリカント（达斯利）——梅尔吉特镇＆利姆鲁达尔镇附近

●スタミナのたね（**体力种子，体力1~3上升**）

体力的两倍大约等于最大HP，一次性给某人用了N多体力种子，在升级后……别被吓到啊！

19：ギズモ（兹）——诺亚村＆阿萨拉村附近
32：おらいぶくろ（笑袋）——金字塔里＆绑架者总部
44：ベホマスライム（贝马泥）——ラーのどうくつ（拉之洞窟，也就是萨满城南方的洞窟）里
125：ドラゴン（龙）——佐玛城附近＆城内

●かしこさのたね（**智慧种子，智慧1~3上升**）

智慧的两倍约等于最大MP，不过对于升级不加MP的战士和武斗家来说智力没有什么用处就是了。

23：バリィドドッグ（巴多狗）——阿萨拉村附近
36：かえんムカデ（火蜈蚣）——イシス（西丝）城附近＆金字塔里
57：おおくちばし（大牙）——ガルナのとう（达玛神殿北的悟道塔）里

●ラックのたね（**幸运种子，幸运1~3上升**）

幸运……汗，可有可无的能力，要是嫌麻烦的话不必到255也是可以的，要是你是个完美主义者的话……



9：さそりばち（蝎蜂）——雷贝村东南，或者那个大陆的洞窟里
26：バンパイア（血鬼）——诺亚村＆阿萨拉村附近
35：ドルイド（多伊）——ポルトカ（波特加）城附近
42：ヒートギズモ（热吉）——バハラタ（巴哈）村附近
80：シャーマン（夏慢）——ラーンシル（兰席）村西＆特顿村附近
91：カメゴンロード（加首领）——巴拉摩斯城外＆拉达多姆城东南方洞窟

●いのきのきのみ（**生命果，最大HP2~5上升**）

不要感觉是没有什么用处的东西，虽然有体力种子在，只要升那么一级，最大HP就会加到体力两倍程度，而用生命果来提升最大HP后，升级还是加到最大HP约等于体力的两倍的程度（不会下降的啦～）。但是它的作用就在于：升级提高的HP最大也只有522，要是达到了522后继续用生命果，最大HP还是能提升！所以看到我那将近600HP的队伍，不会感到奇怪了吧？

16：アニマルゾンビ（僵尸）——カザーブ（卡扎）村＆诺亚村附近
40：デスジャッカル（卡尔）——巴哈村附近
59：スカイドラゴン（飞龙）——悟道塔里＆姆欧鲁村附近
85：コング（空）——サマンオサ（萨满）城＆海贼之家附近
92：スノードラゴン（雪龙）——巴拉摩斯城外＆城内
116：クラーゴン（库拉）——暗黑世界大海

●ふしぎなきのみ（**奇迹果，最大MP2~3上升**）

几乎就是专门给魔法人员转职后的战士＆武斗家加最大MP的种子，这么一来，他们的最大MP也能提高了，而升级能达到的最大MP也是522，不过MP拿那么多来也没有什么实际意义，用不完……

无语了，大家尽管874我好了，寻找了两个多星期居然楞是没有找到有携带奇迹果的怪兽……我无能，我……还请找到有这种怪兽的朋友不要吝啬，告诉大家啊～其实还是有一种方法可以得到奇迹果的，就是在神龙愿望的那个大富翁里，投掷色子走到空地时调查，有一点不高几率可以得到……可能155号怪兽以前真的没有奇迹果了。本期杂志到大家手上的时候，相信我正在做的“DQ3全怪兽资料”也该完成了吧，我将会把这个内容放在我所在的论坛“任天堂世界——http://bbs.newwise.com/”上，该资料包含了所有怪兽携带的道具，希望156号以后的怪兽有奇迹果吧。还请各位看官原谅……



种子当中当数体力种子和智慧种子的得到难度最高(不要和我说奇迹果……)，所以要这些种子的话强烈建议去金字塔里，只要在盗墓后(就是偷了黄金爪啦)，身上携带该爪子去金字塔里参观的话，每走一到三步必定会遇敌，而且在刚进去的那里就可以碰到携带这两种种子的怪兽！打起来特别方便。(多嘴一句，打上述这些怪兽要最后干掉它们才会得到相应的种子）。

由于这些种子有极其可恶的特性——能力上升的数量不固定，所以只好通过S/L来发挥每个种子的最大价值了。

注1 关于掌机迷12期上面提到的方法，怪兽徽章是在每得到一个后就自动记录的，怪兽徽章本来是所有记录共用的……用那个方法本没有错。但是原作者有一个地方失误：打完了神龙，实现了一次“要怪兽徽章”的愿望后，只有接着打败神龙再次选择“要怪兽徽章”才能得到新的，否则按照那种方法一直是得到最初得到的那6种，这么做是没有什么用处的，所以还是把第一次挑战神龙前的进度保存到另一个档里面吧，利用另外一个进度来得到怪兽徽章。

注2 本篇涉及的S/L大法有别于平常的方法，不能四键一起按来复位，也不需要关机。为了保护我们心爱的GBA，就这么做：首先当然是去国王处存档，然后出去打怪物升级（或者是使用种子），要是不满意的话，按START，弹出是否中断的菜单，选择是，系统就会强制关机，接着就是连按A，进入刚才存档的进度……升级（使用种子）直到满意为止，可以保护我们心爱的GBA……而说起升级，有时候升到一个比较理想的能力，但是还是不满足，想要更高（人心啊……），那么中断后就是保存了这个进度，要升的更高就继续S/L，但是不能选择中断，好有个反悔的机会。



人间五十年

□文——魔人 神无月

第五回 总结篇！众神的遗产！

前几期我向大家连续介绍了古事记中有关三贵子及三神器的传说，这次我们一起回顾下前几期中的内容，并且深入探究这些传说在日本游戏、生活中的体现。同时追加些有关的新内容，本次总结篇后我们就要开始日本建国的介绍了。

说到三贵子与三神器在游戏中的体现，那可是三天二夜也无法全面讲完的，所以今天就精选几个游戏来回顾一下。其实，中国玩家开始了解三贵三器的就是目前已长大的，曾经让无数格斗达人为之疯狂的，促成90年代中期街机厅黄金时代的前王者级对战格斗游戏《格斗之王》系列了，简称“KOF”。不过大家发觉没有，在94、95中似乎许多人对于KOF也只是游戏层面上的认识，还未有兴趣深究到其故事背景等方面，这主要与当时玩家普遍认为“格斗游戏无剧情”的思潮有关。转眼到了96，那时KOF进入鼎盛时期，96的人物关系趋于复杂，中BOSS神乐千鹤的出现首次让玩家把注意力集中到三贵三器上，于是当时对于这些方面的讨论也就多起来了。再过一年到了97，最终BOSS大



↑三神器队

蛇的出现完全把KOF与三贵三器的传说紧密地联系在一起。而到了KOF2003，草雉京、八神庵、神乐千鹤索性就组成一支三神器队参战了，可见KOF与三贵三神之间的关系是非常密切的。

在KOF中草雉京顾名思义代表的就是草雉剑，原名天丛云之剑，俗名臭蛇剑，上期我已介绍过了。八神庵在KOF2003中，神乐称他为“八尺琼”，由此看出他所代表的就是八尺琼勾玉。剩下的神乐千鹤代表的也就是八咫之镜了。虽然因为游戏的需要对故事情节进行了戏剧化的改编，但KOF中随处可见古事记中神话的原型。比如八神有招“八酒杯”，估计典故就是来自上期介绍的足名椎他们给大蛇准备的八个酒槽，他还有招“八稚女”，还记得上期中足名椎有八个女儿吗？可惜被大蛇已经吃掉7个，还剩一个嫁给了须佐之男，这八女就是所谓的“八稚女”了。

不仅是KOF，大家还记得最早接触到草雉剑的游戏吗？相信许多人都玩过了，就是过关ACT《吞食天地》。在游戏的最后一关就有把隐藏武器威力惊人，许多人还不知道这就是传说中的草雉剑吧，呵呵。后来好像出了个加强无赖版，上手就能拿草雉剑砍人……汗。除此以外，光荣的和风ACT游戏《战国无双》中一些道具与武器的名字也是根据古事记的传说来起的，道具有天照珠、月读石、大蛇笼手等。真田信村的Lv5武器“炎枪スサノオ”，スサノオ写汉字为素戋尊，就是须佐之男。其实一般日本味很浓的游戏，与三贵子及三神器肯定脱不了干系，就好像中国的伏义与女娲总是出现在我们诸如轩辕剑等国产游戏中一样。国家的文化与文明能够通过游戏这个载体得到体现，进而发扬光大，这也是游戏本身所具有的一种作用吧。

别以为传说只能被游戏这种娱乐媒体所使用，三贵子与三神器与日本人的许多传统风俗和生活观念有着莫大的关系。三神器传说是天照大御神赐予日本天皇一族的三样宝物，是成为天皇的必要物品，就和我国古代的传国玉玺差不多，没有三神器的天皇是不被任何人承认的，天皇登基之时必须要进行“剑玺御同座”仪式，剑就是草雉剑，玺就是八尺琼勾玉。鉴于三神器一词所潜在的语境，后来的日本人就把这种意思引申出来，“三神器”就代表着三种大家都喜欢的高档大件商品。记得上次风林兄让大家回答哪几样电器是昭和30年代的三神器，呵呵，答案就是黑白电视机、洗衣机、电冰箱。而后彩电、空调、自备车成为新一代三神器。随着这几年日本经济持续的不景气，许多专职主妇也开始工作，这使得洗碗机、电子炉灶、生垃圾处理机三种方便家务的电器成为许多人眼中的三神器。去年日本方面的专家预测，数码照相机、超薄电视机、DVD播放机即将成为新一代的三神器。依样画葫芦，我们玩家应该有的三神器是？呵呵，PS2、XBOX、NGC（GBA）。



新三神器超薄电视机

在风俗方面，日本依然保留着与传说有关的习俗。在第三回中我说到把天照请出天之岩户后，布刀命马上用久米绳封了入口，这样天照也就不会再入内了，大地就不会再变成一片黑暗了。基于这个传说，后来的人们每到新年之际就有做久米绳的习惯，一是为了纪念太阳重新照耀大地，二是希望太阳能够永远熠熠生辉，万物能够一直沐浴在太阳的光辉下。

小知识密抄

1．三神器虽然为日本天皇的宝物，但除了八尺琼勾玉以外，其他两件神器已经不是“原装”货了。原本的草雉剑已经在坛浦合战中与安德天皇一同沉人海底了。后来崇神天皇便按照原有大小和样子叫人打造了八咫镜和草雉剑。

2．许多日本学家都认为传说中的天照大御神就是我第一回所介绍的日本第一代女皇卑弥呼。原因很简单，仔细看第一回的读者一定知道，当时我在说卑弥呼的死因时就提到，有种可能是当时出现了日全食，世人以为杀了女王后她就能去天上让太阳重新发光，于是杀了卑弥呼。而天照大御神名字就是“坐于天上，照耀人间”的意思，这与卑弥呼被杀后去天上成为新的太阳这一说完全吻合，而且天照就是太阳的巫女，而卑弥呼生前也是巫女，天照是统治整个高天原的女主神，卑弥呼则是统治邪马台国的女王，相似地方真的太多了。

3．天照大御神一般认为是女性神灵，但原本太阳神日本人认为是男神，只是和太阳的巫女天照融合后成为了女性的神灵天照大御神。而平安时代末佛教兴起，为了神佛统一，许多人又把她定为男神，视为日本当地的大日如来。

－全文完－



←草雉剑



↑八尺琼勾玉



↑八咫之镜

■文/魔人·神无月
编排/宇部

RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读





vol.8 狐 狸 类（中）——狐

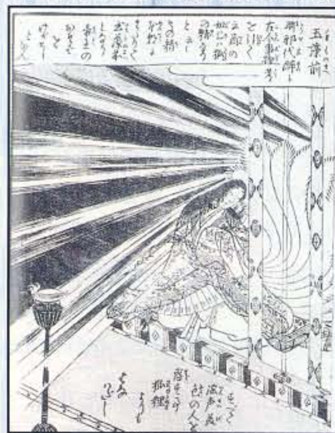
对于“狐狸”这两个字眼，无论作为传统妖怪或是自然界的动物，对于各位来说，恐怕是再熟悉不过的。作为又一大类从我们国家传至日本的妖怪族，本来在中国是被视为妖媚、不祥的一种，在日本却成为拥有高智慧的受人尊敬的族群，甚至还被奉为神明般地崇拜。

关键词：九尾狐、玉藻前、杀生石、狐火

上次谈完了可爱的狸类，这回该换拥有高智慧和高危险性的妖狐们出场了。虽作为日本传统妖怪，但其下更多族类也都源自于中国，被赋予仙气的狐类成为被人们膜拜的对象，因为懂得通灵，故而是百妖中地位极其崇高的，但部分不详的妖狐大家却是避之而不及的，作为顶级妖怪，其危害性是相当大的。关于妖狐，大家都还存在一个概念上传统的错误，那便是认定其就是从狐狸变化而成的妖怪，而事实上，妖狐本都是山神，不过后来却因为长时间与一些动物灵产生合体，才成为妖兽的姿态。

狐妖的出现大多都是以女子的形态出现，其实也不乏男子形态甚至无性者，但都有个共通的特点那便是外表相当美艳，绝对具有引诱力和迷惑力。基本上是以白毛狐妖为多，以此来显示他们的高贵，红绿两色眼睛是最主要的两种颜色，正好又是极凶和极邪之色，男性妖狐则多以银发绿眼型为主，绝对的美男子形象。不过对于妖狐族来说，他们最重要的标志便是其尾巴了，尾巴用于区分妖狐的等级，通常尾巴数量越多的妖狐，其妖力便越强，例如我们经常提到的一尾、三尾……七尾等，至于九尾狐，已是接近于神的妖狐之首，而在这里有个有趣的规律便是妖狐的尾几乎都是以奇数来出现命名的。

提到狐类，在中国，最为人所熟知的便是九尾狐了，这个在商朝曾化身为妲己的狐妖肆虐作害，其实在之前的夏桀时期也曾化身为褒姒。相传商纣灭亡其被姜子牙赶跑后便东渡来到室町时代的日本，久寿元年（1154年春），其摇身一变又成为鸟羽天皇所宠爱的才女“玉藻前”（也作宠姬鸟羽前）。一说到玉藻前，相信很多朋友们应该都有印象吧。深受天皇宠爱的她也故技重施，利用其魅惑术吸取天皇的精气，日渐憔悴的天皇也终于卧榻不起，于是便引起了众臣们的注意和猜忌。当时的阴阳师安倍泰成对这一切也看在眼里，其暗自进行占卜后便识破了玉藻前的正体，果然是来自于中国的九尾狐妖（也有来自印度天竺之说），现行后见事败露，玉藻又再次逃离。可后来御体渐康的天皇当然不会让其逃之夭夭（逃逸至那须汤本温泉神社附近的河滨之地“赛之河原”），龙颜大怒派重手对其进行追杀。而关于这一部分的传说就众说纷纭了，最主流的说法是安倍泰成继续追讨九尾狐玉藻前，之后虽用计收伏了狐妖，但其怨灵却化为了许多闪亮的安山岩也即传说中有名的杀生石（せっしょうせき）——对任何欲接近自己的物体发动攻击或施以怨咒的一块邪石，触其者必死无疑，里面封存着九尾狐邪恶的执念，后于应永二年乙亥正月十一日经得道高僧源翁和尚念经超渡才消去其怨念，该石至今仍留存在栃木县那须汤本温泉北端成为观光景点（科学上的解释是这其实是一种能杀死生物的毒石，是多存于火山口附近，生物体一旦接触后便会死亡的原因是由于被火山喷出的亚硫酸和硫化氢熏浸从而具有了一定的毒性，有的寺庙还将其搬去，作为神物安放供奉）。关于玉藻前另一种的说法则是天皇授命予上总介和三浦介去追捕的，但更多的则还是以1156年安倍泰成击败玉藻前为主。虽然杀生石是由玉藻前所化为，但在妖怪的分类中还是将二者作为两类妖怪来定义的，从其系别属性就能很清楚地了解到，玉藻前属水，与河童一个系，而杀生石却是雾系，但是在有的游戏中也有将其作为道具而不是妖怪角色来处理。而关于这一段的经典故事，在近来热火朝天的阴阳师题材的游戏中也是频繁登场，其中特别又是关于《御伽——百鬼讨伐绘卷》的，但这里的剧情又与刚才主流传说中的说法有所出入，而焦点也转移到安倍晴明身上，九尾狐的能力也显然被夸大了，加上其建立的月之御座，斗争很艰苦激烈，九尾狐最终在不敌安倍的情况下与月之御座化身为杀生石，面对着破釜沉舟的对方，安倍也果断地将其击碎。在近现代的大量动漫作品如《火影忍者》、《犬夜叉》、《地狱老师》以及《幽游白书》等中，九尾狐也都是作为强力级别的妖怪登场出现的。



↑鸟山石燕大师的玉藻前，作为与安倍同时代的他一定见过玉藻吧



↑位于今栃木县那须汤本温泉北端的杀生石

说到这里，还不得不再提提狐火，也作磷火，狐火本是一些早期妖怪传说中狐狸娶妻时其嘴巴吐出的气体在空气中燃烧的现象，但后来却演化成为妖狐用于攻击对手能使其产生幻觉的工具。关于其的传说在江户时期比较盛行，特别又是经常在除夕之夜出现，相传在晚上看见狐火的人，很容易迷路或身上遗失某些东西，甚至还有人会变成狐狸的可能，因而最后就将其归为一类属性为阴的妖怪。妖狐族除开狐火，还有一类善于附体的“人狐持”，其也被称为狐狸使者，要是谁与他交恶的话，他就会附在此人身上，并控制该人的一切包括言行举止。



↑人们在夜晚避之而不及的狐火

鸟山石燕系妖怪出处

- ■玉藻前（たまものまえ），《今昔画图续百鬼》，卷之上〈雨〉；
- ■杀生石（せっしょうせき），《今昔百鬼拾遗》，中之卷〈雾〉；
- ■狐火（きつねび），《图画百鬼夜行》，前篇〈阴〉

■文/nakazawa　编排/宇部



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



《动新金版MTV》集结了最动人的日本动画MTV，再版六次，特制豪华精装礼品版，内含超值犬夜叉手机挂饰，与同学朋友一起分享经典

动感新势力金版MTV礼品版

■定价19.80元(含挂号费)　6月10日出版



电软10年庆典之二：再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。精心设计制作，人见人爱。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册。限量大超值

金色陆行鸟

■定价22.80元(含挂号邮费)　6月中旬出版



国内动漫周边高档精品大突破！特制炼金术师怀表。精装主题曲CD、炼金术师资质认证书。彰显男人魅力，霸气男人必备。终于可以炫耀一生。

钢之炼金术师怀表

■定价49.00元(免挂号邮费)　6月下旬上市



电软10年庆典之一：购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》。三件精品捆在一起，精彩加精彩，不容错过的绝好机会。

合金装备三合一

■定价50元(免挂号费)　现货供应



目前国内人气度最高的掌机月刊，风林主持。最新资讯，最速攻略，权威评论。本期赠品为PSP或NDS体验版纸模（随机）及ZELDA贴纸。

掌机迷(14)

■开心价：10.00元　6月15日 出版



一套三册，网罗2003年掌机软硬件及周边外设。精华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全，国内第一本GBA权威年度典藏。掌机FANS收藏必备

标准掌机典藏・2003

■定价20.00元　已出版

电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14期　9.80元

(5/6春季合刊全部售完请勿邮购)

掌机迷

第8、12期(纪念版已售完) 13、14期 10.00元

动感新势力

2004年14、15期　8.80元

第16期(已出版)、第17期　9.80元

电玩新势力

2004年29、30、31、32、33期(DVD+CD)　9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

商品	价格
动新金版MTV礼品版(含挂号费)	19.80元
金色陆行鸟(含挂号费)	22.80元
钢之炼金术师怀表(免挂号费)	49.00元
动新2003上半年合集(1-6)	48.00元
动新2003下半年合集(7-11)	48.00元
合金三合一(免挂号费)	50.00元
动感新势力银版MTV(第二刷)	9.80元
SNK的历史DVD(少量)	25.80元
标准掌机典藏.2003	20.00元

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10(已售完)	A04 红宝石MTV
A02 樱大战	A05 超时空要塞(已售完)
A03 恶魔与天使	A06 动漫电玩金曲集
B01 樱大战2	B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲(已售完)	B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2(已售完)	B06 任天堂交响曲(已售完)
C01 吉卜力动画(已售完)	C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲(已售完)	C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐	C06 王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取



《电软》创刊十周年庆祝活动之二

有了陆行鸟 生活更神奇！可爱又美丽 齐声喊酷毙！

最终幻想系列

最高人气角色之一

■鸟冠及尾部均采用高档特染无纺布

■眼珠为手工镶嵌,活灵活现

■翅膀可360度旋转

■全身金黄色短毛绒富于光泽感

■嘴部及鸟爪均为橙红色布料,非常逼真

注:陆行鸟高约12厘米



附赠《陆行鸟精选音乐CD》及《陆行鸟乐园》手册

外包装效果暂定，图片仅供参考，产品以实物为准。





6月中旬全国限量发行,现已接受邮购

超值定价:19.8元

邮购另加挂号费3元（免收邮寄费和包裹费）
邮购时请注明品种为“金色陆行鸟”
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177



登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

天生我才看闯家·责编小木在这里大间候一猪

风林主持

闯关族的家

这是最好的季节，清晨的微风足以将我头脑撕碎，马上就夏天了。

自己原来COS什么都不像，还是做好自己好了，本来打算来个亮相的。

闯家的乐趣不是光看看文字和美图，兄弟们的生活才是这里的重点。



加班要给自己找快乐不行就当今天是星期一好了

加班

上期杂志疲劳过度，搞得连休息几天都缓不过劲儿来，睡也不着，吃也不下，在家里就觉得特枯燥……这样的症状编辑部里大概不是我一个有，朋友说话：还是看不开！大概真是这样。在制作这期闯家的准备期间看到一封读者来信，将风某批了个贼死。大致意思是说风林不应该“希望读者多提意见”，而应该努力做到最好让读者提不出意见，并直言对风林“大失望”。这位读者说的极是，让各位给电软提不出意见是我们的目标，我们当然也希望大家拿到杂志后都可以感受到每一页都有我们用心和费心的努力，并且从中挑不出任何问题。随着杂志各栏目的逐步调整，新编辑新团队的陆续组成，《电软》在保持住原有精华的情况下，力争一跃而上，将以前的不足与错漏一并收拾,在第十年把我们独有的精彩全盘托出，痛快共飨。好多读者都非常关心今年我们到底会拿出什么样的成绩单，我想很多都会是猛送实惠且大手笔的动作吧。从本期开始，陆续会有让人意外的活动推出，当然，要做的都是以前国内没人做过的，或者是很多人没实力做的，这些活动最终会给《电软》的贰零零肆年下一个定义，也会是难忘的一年。无意抄起一本第一百期的杂志，才发现原来我们改变了这么多，短短一年半多的时间而已。有那期杂志的读者不妨找出来与现在的做以比较，或许你会和我一样惊讶。再过一年半，我想会更好。

以前不想看广告，电软广告一大堆。现在想入手PS2，想找找广告看看，又怎么找都找不到了。郁闷。（吉林长春 小风）

千姿百态看周边

今年以来，次世代有点“不务正业”。先是《电软》合刊赠送多罗，再是仙人掌召唤兽、索利德雕像、钢之炼金术士怀表、金色陆行鸟……。加上和圣嘉公司卓有成效的游戏周边合作，次世代为玩家、动漫FANS的服务又开了一个新领域，又上了一个新台阶。

周边，无论是游戏周边还是动漫周边，市场，无论是日本市场还是欧美市场，都是一股不可小视的力量。不要说个中翘楚BANDAI、周边大佬NAMOC、世嘉，后起之秀史克威尔……。就以任天堂口袋妖怪为例，不仅游戏拯救了濒临死亡的掌机，以口袋妖怪为中心的周边产品也使任氏赚的满坑满谷。口袋妖怪的周边版权分属三家日本公司，一家负责一般周边产品，一家负责动画、漫画，一家负责产品商标注册使用，其经营规模可见一斑。口袋妖怪赫然喷涂在全日空飞机机身上，实在是史无前例。

不过在国内可就不容乐观了。无论是产品设计开发、品种创意、行销宣传、渠道市场链无不处于初始阶段。软体动物主编发行的《玩具新时代》苦撑一年就告关张，反映了国内周边市场的狭小。

是国内玩家FANS不喜欢周边吗？简直岂有此理。那原因呢？

风林不是什么市场问题专家，就少说几句了。

不过好在目前不少国内网络游戏公司已经开始在注意开发游戏周边了。比如盛大公司就有个子公司专门负责开发《传奇》周边产品。是否能达到国际水准是另一回事，起步就好。台湾这方面走的要快一点早一点，相信国内赶上的时间不会太久。

希望次世代推出的游戏动漫周边能给玩家和FANS的生活添上一点亮色，给心情带来一点喜悦。反正风林是挺喜欢的并且收藏。



■ 这是台湾出版的游戏周边专辑，介绍周边200余款，有相当高的水准。



■ 哈罗手机链——随《动新》赠送，值！

■ 索利德。全金属雕像，很酷！摆在桌子上，很爽！

■ 金色陆行鸟——最终幻想的明星角色，爱屋及乌，太可爱了。



■ 仙人掌。可以做抱枕，绿色,放在沙发上真的很好看。



■ 多罗猫。随《电软》2004合集同捆，实在便宜。



■ 钢之炼金术士怀表。男人气派,炫耀一生。

本栏目特别感谢美工作者合金火腿以及全国玩家的鼎力支持。大量欢迎读者来信来稿，丰富栏目内容。奇思妙想，包罗万象。

珍稀的纯粹玩家

我是个玩过一些游戏的玩家（菜鸟），几乎每一次通关都要依靠亲爱的“小工具”。理由有多种，但恐怕全部都归于一点——要产量不要质量。和周围玩家不太一样，大家把现实和游戏分得很清。这是一层薄薄的窗户纸，的确这份事实其实在游戏这个特殊产业产生时就一直存在，并且一直延续到现在。只不过大家一直愿意沉醉其中，不愿醒来罢了。有时，隔岸观火远比身临其境要好，不是吗？

许多孩子都把游戏当成工具了——赚钱的玩物，炫耀的资本。每当我看到他们公式化的每天坐在PS2、PC前，心中总是一阵阵的抽紧，也许是因为已经很久没有看到现实世界中的“笑傲游人”了。大家在这变态的环境中，活得太累了。

正是如此，在“香车、美女、新人类”等一系列游戏所连带的诱人名号的召唤下，无数纯真的人们加入了浩浩荡荡的“GAMES大军”。殊不知，真正爱游戏，被游戏所感动坚持到现在的人，似乎是越来越少了。

曾经读到过《抽了真空的女性玩家群》一文，当时就有种古怪的感情控制不住的向上涌，有种麻木了的伤口突然被撕开了的痛楚，但痛过了，就醒了。很长时间以来的优越感也消失了，如果仔细分类的话，恐怕我比LU强不了多少。嘘唏不已过后，现在才发现“死去的”不只是女性呀，就连男性也命不久矣呀！

特意选了信纸寄来，究竟是为了感谢《电软》留给我们的那一份“净土”，还是为了安慰自己说还有你？因为有时连自己也怀疑，这黑暗中的一丝光线，是不是我的幻觉？但我已经不敢置疑，如果连这个儿时一直的梦（《电软》）也碎了，那我们的路还在哪呢？

（天津 穆莹雪）



我就奇了怪了，为什么电软我总是看不够呢？（河北唐山 九怨）/ 我想念你的笑，想念你的好，想念你飘飘长发，带着乳香的味道……（温州 灿灿军团）/ 马上就要高考了，在此祝全国要准备高考的玩家和我自己，在高考中完美杀BOSS，打场漂亮的胜仗~!（贵阳 小宇）/ 这年头，玩游戏不如和疯林唠嗑！（河南焦作 库拉）/ 风林要剃头，我替你烧油。风林你留长发，剪下去卖拖把（念“帕”，四川方言）（广安 哈哈）/ 心跟电软走，永远会年青!（辽宁省 焉博）/ 最近几期电击，木木的出场次数和时间明显少了！我个人非常喜爱木木，看着他飘逸的长发！想起了我小时候的女朋友！嘿嘿！（河北唐山 我就喜欢）/ 电软离我远了，游戏也离我远了，但是钱包涨了。（广东江门 alien）/ 风林+吴宇森=《碟中碟2》（广西 CSer）/ 看到南越秀君 COPLAY 后,发现对她痴迷起来。（南宁 代夜）/ 每当要去如厕时总是习惯性的带上电软……另外，我怎么在这期的闯家看见了有重复的内容？居然有人能露两次脸，这不公平！！！我要露三次……（钦州 衰神）/ 那天我的一个好朋友（女）说花了40元买了个FC，在玩冒险岛，后来问我在玩什么，我说PS2，结果...我现在在玩FC，她在...不过换来MM欢心，值！（北京 藤堂明）/ 木头！我抗议抗议哦~为什么不出多罗典藏呢？让我一次买个够哇！（重庆 风卷残林）/ DNS必买，风林要不买就暗杀你。（哈尔滨 乐天）/ 冷不防猛地拍了风林一下，面对惊魂未定，花容失色不知所措的他。深吸口气，面带笑容地点了点头道：为了我们，你一定要加油啊！（鞍山 海城 丁云龙）/ 不管是light user还是core user，只要能玩的，就是好Gamer!（缙云 七十五式·改）/ 拿着手柄居然是如此的茫然，游戏越来越精美，但是却没兴趣去玩，不能像以前那样一玩就是一整天。一整天的游戏时间对我来说基本是不可能。越来越怕以后会离开游戏，风林99我。（成都 裴煜）/ 我为了买你们的杂志，平均一个月20多天不吃早餐了（每次早餐钱才2元）。你们的杂志可不可以降回以前的8.4元，当施舍我2天的早餐好吗 ^-^？（平远县 卓大威）/ PS2到底还能存活多长时间？不明白为什么很正统的家用机，都出了网络游戏。我现在很担心DQ是不是也要出网络版，那游戏还叫游戏吗？（江苏 さくら大展）

■ 我今年23，高中就开始看电软一直到今天大学毕业，我没有一台次世代主机。PS，PS2，都没有，只能看着杂志干流口水，其实并不是买不起，主要是女朋友不让！现在好了，终于说服她了！手头又有点闲钱，想买一台PS2，不过现在的翻新机很多，所以一直在犹豫，这两期电软上面的PS2系列打假的文章对像我这样想买机的读者很有用，可是能不能把这个系列一起放在一块，作一个专题用一期杂志登完呢？毕竟大家都等着买机呢！再说，你门在杂志上也说“现在的造假速度很快啊”！等你们把这个专题登完的话，我想JS也都对这些问题了如指掌了，到时候这些文章能起到作用吗？（西安 yoyu.F）

市场混乱，假货横行，这让编辑们也很吃惊。每天都能接到读者关于购买机器的咨询电话，而且问题几乎都是一样的，而我们现在又实在给不出太好的建议，毕竟堂堂行货在那里摆着，以后又哪会有份去过多评论水货呢？于理于法，水货都是应该坚决抵制的。在制作杂志的时候，编辑们也会谨记国情，如果超越了这一限界，那就脱离了读者。面对这水货永远解不完怨结，有时候也实在不知道该埋怨谁了。上期开始就正式停止刊登小卖店的广告，这样做起来自己的眼睛会更亮一些，好多事情也看得更清楚一些。本期杂志的制作初期，与科普北斗特意就科普园地的制作和方向做出了探讨，比较共识的像“打假”这样的文章应该是我们今后的重点，贴近大众，供其所需，只要大家需要的内容我们会尽力满足。

■ 我已经读电软这本杂志两年了，虽说算不上是老读者，但也算是位忠实的读者了，不知风林记不记得有多少次读者的来信中提到广告太多，或是版面格式太松，和掌机的攻略占的篇幅太多，等等问题，我也不止一次写信给你们，编辑们也都很认真的做了解释，但是每次拿到等待了两周的电软后发现只有解释没有改变……就拿广告问题来说吧：这一个杂志需要广告费的赞助，这可以理解，但前几天朋友拿来一本《XX风》里面竟没有广告！！！不知主编大人怎么想……希望编辑们能看看这本杂志取其优点来增强我们的实力！改出一个大多数玩家心中向往的杂志！（天津 傅德伟）


究竟谁被痛宰？DMC木木参见！

广告问题，一直是编者在闯家中不敢碰的话题，毕竟这关系到一本杂志的切身利益。一本“零”广告的杂志，近乎于行走刀锋，保不齐哪天就被效益拦腰劈斩，试想一下，编辑们勒着裤腰带过日子又能编出什么好的内容？因此有时候事情不能看表面。这次我们毅然决定放弃小卖店广告，更多考虑的还是维护广大玩家的利益，中国电玩市场不健全，给大量玩家带来了巨大损失，其中夹杂着大量虚假信息。因此从媒体的角度来说，我们现阶段没有太好的办法来保证小卖店广告，因此决定暂时停止发布，也希望能够得到大家的理解和认同。另外，近期接到大量读者来信反应取消广告后无价格参考，风林与北斗联合为广大读者打造了“价格风标”栏目，以更加全面的咨询为广大读者指点价格迷津。打心底希望大家能够支持我们，这一次算豁出去了。

■ 13期电软真得很棒呀，我大满意，可是增加那么多彩页，成本不出问题吗？祈祷以后的电软也能这样。里面的广告比较时尚，比如开头索爱手机的广告，搜索网站的都不错呀，比以前游戏专卖店好多了。里面游戏真多呀，看不完了，又详细，不过少点会场的照片，比如美女和游戏公司展台之类都没有照片吗？应该写一篇对一些游戏业界走向看法的文章，客观分析一下形势。

游戏研究所的游戏虽然旧但以前没登过，现在登出来也不算迟呀，游戏研究要全不要快，当然能快也好，但详细全面深入比速度更重要，没大作研究的时候应该把以前的大作遗漏登出来。电软没登过的大作研究写成3本电软应该不成问题。电击收藏也不错，紧凑详尽，好一个字来形容。后面的日文地狱最好配字幕，我认为这样效果会好点。（广西南宁市 莫麒）

上期杂志编辑们拼了命，出来的效果基本上还算满意（还有些小错误比较遗憾没有被纠出来，比如NDS游戏的配图文字错误……）。为了能够比较“满足”的报道E3展会，我们特别增加了页码，这样做一方面保证了展会的足量报道，同时也不会因为展会的报道加大而影响到其他栏目的内容，现在看来还是非常明智的。上期“游戏研究所”我们刊登两款老游戏的研究和话题探讨，虽然在时效性方面没能做到，但稿件的素质却得到了很好的保证。其实“游戏研究所”这个栏目并不是一个要求时效性很高的栏目，毕竟游戏的研究不同于游戏攻略，需要花相当大的时间和精力去一点一滴琢磨研究，其所耗所需都不是一份攻略所能比的。在这里也希望更多读者能够了解到“游戏研究所”的特点所在，我们会在“攻略人行道”中奉献高质量高效率的游戏攻略，也会在“游戏研究所”中提供更精华更精彩的耐看文章。

■ 我好惨哪！昨日夜里学校宿舍失窃，可怜我的GBASP也被偷去，啊！我可是吃了半年泡面换来得啊！555555 风木木大哥可怜可怜我给我个GBA吧。在此提醒广大在校玩家一定要小心哪！！！！（江苏无锡 钱冰）

虽然带到学校里的做法实在不应该，但进行偷窃的人更是应该遭到谴责。像GBA这样容易携带的便携游戏机，应该保管严密。广大玩家应该引以为戒，不要再发生丢失的情况。说起来，风君的游戏机倒是没有发生被窃事件，大概是自己从来不把东西拿到外面去吧……

小弟现在有PS2与GBA两部主机了，同时也有自己的电脑，平时一边玩着PS2一边电脑开着聊QQ。不过我却很羡慕你们的工作，你们的名字在我们眼中比某某明星还有分量。 钢杆读者 LEO

昨天夜里睡不着觉，于是想起了一个老方法，数羊法。但是数着数着发现有点不对劲。忽然发现原来一直都在数，一个风林，两个风林，三个风林……汗……好恐怖啊！！！（吉林 saiban）

销量尚未过亿，电软仍需努力！（吉林 老虎吃草）



风林进化论：风林→木木→木头→风秃子→风老师→风??（广东 罗飞迪）



回头看看，自己的名字的确变过不少了，但在正规场合却依旧使用第一个名字哦！对于这些名字的演变，自己也觉得满奇怪，这么多，居然都被大家接受了……不知道以后还会有什么怪名字出来。总的说来，个人还是不希望有太多名字冒出来扰乱大家的阅读心情的，因此以后还是多以“风林”为先吧。至于大家希望叫我什么，那是大家的自由，只是您能给我找个好听点的，谢谢。

■ 我是你们的老读者了，今年电软内容比较去年强了一些，我很高兴。但是还有一些不足，像“格斗天书”栏目，虽然现在格斗游戏已没有过去热了，但是还有很多fans不懈支持着格斗游戏，希望你们能恢复这个栏目。（姜家晓）

您说的没错，其实我们也有考虑让格斗天书栏目复生，但一直没有找到一个好的由头。虽然说现在还有很多玩家在执着着格斗游戏，但与当年相比关注的情形相比要差很多了。风林希望能够借某著名格斗游戏的再发而把“格斗天书”栏目重新推出，目前很看好“铁拳5”。其实，一个栏目的成与败，留与去，关键还是看读者的支持程度。即使我们有心把“格斗天书”再上杂志，但若只有三期热乎气，广大格斗迷不来信参与支持，最终还是难逃撤出的下场，因此这个栏目最终的命运主要还是看广大读者的行动。只要您觉得这个栏目有必要存在，我们当然是没有问题啦！



曾经不败的街机业，萧条程度让老机迷叹息不已。曾经辉煌的厂商众，现在皆退的退，伤的伤，大佬SEGA最终难逃收并命运，只能活在别人的阴影中，我们曾经执着的SEGA迷，不知又做何感想。

■ 我是《GAME集中营》的老读者了，请允许用让我倍感亲切的名字《GAME集中营》，我希望《掌机迷》能够给我们这些铁杆游戏迷一次重新购买的机会。我甚至要买双份了，一份珍藏，一份留看，因为以前的《GAME集中营》的缺刊带给我太多的遗憾（因为各种原因没有买齐），这一次希望众小编网开一手，重新大量的印刷一次以前的各期《掌机迷》，肯定会购者如潮。对了，如果可能的话最好把以前的《GAME集中营》也重新印刷一下。（杨春）

确实有很多读者强烈要求重新加印《掌机迷》的创刊期的几号，更有读者要求学习《动新》制作合订本。虽然编辑们很理解读者的心情，但却没有打算加印出版，一方面创刊号皆是比较老旧的内容，再推出的话难免被人说成“冷饭典范”；另一方面加印在数量方面也很难把握，除非有比较确切的统计数字，不然实在难以开印。至于合订本，制作的可能性非常小，主要是成本问题，以半年为一本制作的话，那么页码就要超过900页，《掌机迷》合订本岂不成了一本高价“词典”的厚度？而这个在定价方面就要难坏主编各位，恐怕这个东西真的摆到台面上大家也得犹豫犹豫吧？总的说来，我们很希望能够满足这些读者的收藏欲，但遗憾的是编辑部也没有存货。希望能够尽快找到办法解决这些困扰我们的问题吧。

■ 为什么ps2游戏多的时候就要冷落我们GBA玩家呢？我买了最新一期的电软，却没有找到一个GBA游戏的专门介绍，希望以后可以稍微多放点（即使是旧的，但从前没介绍过的也行），毕竟有GBA的玩家也不在少数嘛。（px）

总的说来，《电软》并没有在掌机方面保留什么，也绝没有想过为《掌机迷》留料，这点希望大家能够放心，只要是值得做的GBA游戏节目，我们都不会错过。作为综合情报杂志，《电软》是要兼顾更多主机，更要随当期的热门话题来改进自身的内容，因此有时候可能会略有偏向某一主机，这点希望大家能够理解。今后掌机市场将会进一步加大，我们在报道力度上绝对不会减火，反会增加火力全力报道好各部分情报。

■ 今天和朋友对打，偶尔又重新翻阅了《96格斗天书》，我是贵刊的忠实读者，感觉天书不错，而且是当时我第一本邮购的书。你们是不是能再编一本《2004天书》将最近流行的一些格斗的大作如格斗之王97以后的，还有街霸3以后的，罪恶工具，侍魂4以后，capcom vs snk……都收录其中，这样即延续了品牌又能给杂志创效。小弟在此不胜感激。（于跃）

其实这个问题多少和前面关于复出“格斗天书”的话题相似。现在格斗游戏已经没落（虽然日本还有大大小小比赛在各地举办，但人气早已不如当年），软件推出的数量都急剧下滑，甚至在业界活跃的游戏也只寥寥的几个著名系列而已。实际上即使是现在日本方面，对于街机书面上的报道都已经减少了很多，而少有的专门志的内容更是缺乏好料。现在很少见到杂志中有刊登格斗游戏的出招表格了，这在以前的杂志中风林也解释过：家用机格斗游戏大部分都在练习模式和游戏中提供了游戏的详细出招可供玩家参看。因此我们再罗列这些冗长的表格大概会招来不满玩家的板砖，因此格斗游戏内容的制作也只能逐渐转向系统研究上面。说句实在话，虽然现在格斗游戏的系统越来越复杂，手段越来越花哨，但实际上大的框架仍旧没有脱离格斗前辈创立的规格，看着眼花缭乱的游戏其实并没有太多新意，很难想象在系统研究上面能够有什么新鲜的路数。续作当道，要出新的《格斗天书》实在不易，更不知现今格斗迷还有多少死死痴迷于此呢？

■ 现在北京市各主机的价格是多少啊？如果把我每个月50元的零钱攒起来，要多久才能买到啊？（山西省太原市 张鹏宇）

对于关心主机价格的读者，就一定留意我们新开的价格指导栏目了。里面会有非常详细的游戏主机价格。按照张读者每个月攒50元计算的话，一年则可以稳稳的买回一套神游机加多款神游软件；两年时间可以买下一个GBASP包括一款正版GBA软件，或者购买GAMECUBE美版主机，软件买不了；三年时间则可以塌实的抱回一台水货PS2和XB，软件可以挑选比较廉价的精选版本。不过张读者是否能等的了这么长的时间就得另说了。其实要我无论买什么，都不如看电软来得全面和有意思，而且电软的“画面”和“操作感”也很棒……



这几天，买了很多游戏书，电软是不可少的，可是很多杂志却不见了踪影，还发现伟大的square成为了square-enix，这些年里到底都发生了什么呀！ sunao

青春华美极限流 COSPLAY 秀

其实，每期我希望能有一页的版面全是读者的来信，而我不要再添加什么多余的回复。虽然很多读者喜欢一来一往的书信复解，但我却认为有些来信应该不要由编者评论而应该让大家自己品读其中的内容。这个栏目是玩家的交流栏目，而不是玩家与风林的交流栏目，因此，单看玩家来信实质上才是这个栏目最根本的意义所在。我们需要了解的是其他玩家的想法，在文字中交流，在话语中鼓动，虽然文字上的交流往往很不及其他媒体来的直接，但只要你认真读进去，我相信你可以获得其他媒体所达不到的感动，这大概也是文字的魅力之一，可以凝聚更多的力量，可以将我们的距离缩得很近。最近风林有很多想法，希望能够在杂志中实现，包括其他的副刊，我们都在努力的挖掘我们所能想到的，而你也一定会感兴趣的内容。或许我需要花一定时间，或许有很大的难度，但我希望能够通过一系列的努力和实践，把我的想法实现起来。很多读者来信表示上期杂志不错，在这里代表全体员工向大家说声谢谢。说起来，对于我们的好评价似乎远离过一阵子（笑），再听到真的有些激动。当然，我并不是说以前的杂志就没有获得过大家的认可，只是上一期杂志能够得到普遍的欢迎，辛苦加班的编辑们确实觉得非常欣慰。沾沾自喜谈不上，作为电软来说，我们早已经过了沾沾自喜的浮躁年龄。下面我们要做的，当然是继续去努力制作好每一期。上期我说该期闯家很精彩，这期我觉得更加精彩，下一期更好。





昆明达人闯家几度出击 其他省市岂能毫无回应

云南 南野秀君：我们利用五一的假期COS了战国无双，虽然阵容不大（只有三个人，汗），但自认质量还是比较高的，至于照片……汗，是从自己的网络相册上下来的，分辨率啊，狂汗……我会检讨的，天……脸都变形了，不知扫了缩小效果会不会好。这次所有的道具饰物都是我们自己亲手做的哦！尤其阿国的伞，够强吧！其他的，就是偶料子颜色有问题，我跑了昆明所有的布料市场都没有找到紫色的布料啊！





零 红碟——社团：昆明酷奇西部　照片后期处理：Visa与傲雪　姐姐：灵新儿　妹妹：烯汐梓

游戏 真的可以重生

又是一个难以入眠的夜晚，好不容易排开一天下来疲劳的干扰，闭上眼，仿佛又看到了那令我感动的画面：阳台上一个男孩的身影，不断地探头观察隔间，借着夜色偷溜出门去通宵，那不是年少轻狂，即使现在，我在大人眼中也还是孩子，那是游戏……是它的魅力。而如今，还有什么游戏能让我如此痴迷呢？

走在路灯那微光笼罩的街道上，一阵风吹来，心中不知被什么触动。那个时间，那个对游戏激情似火的年头，有多少次在夜中独自一人轻快地从这里走过，即使由于玩游戏而太晚回家，被老爸海扁一顿，躺在床上仍然感到是甜的。回过神来，还是那条街道，还是那盏灯，还是那些久别的房子，可是，空气不同了，感觉不同了，脸上不再是笑容，而不知是一种什么样的表情……差点流出泪来，或许，它真的死了吧。

……书店？

好久没有来了，好久了吧。以前只要游戏之余有多出钱来，这里一定要来看看的，看看最近有什么攻略书啦，看看又出了什么好游戏书啦，如今迈进门槛，只想将那感觉好好回忆。……《电子游戏软件》，还有光盘？闭上眼斟酌了许久，终于决定：最后怀念它一次吧！

错了。哈，我说……我想错了。当我翻开《电软》时，我……太感动了！突然间，咖啡又散发出阵阵浓香了，游戏又有色彩了，感动又找回来了。《闯家》真的很喜欢，风林君，我不太了解你，但我要说：别再说自己是秃子了，我在电击中看都看到了，不管是否假发，永远支持中。风林……真的很棒！《电软》吗……？五一因此有事做了，当我看着它时，那感觉就像……游戏，真的可以重生！（福建永定）

走过从无到有，憧憬到现实，支持电软到现在，无怨无悔，现在已经三十多岁，电软带给我太多实实在在的快乐。（吉林榆树　李）

我今天留言的目的是要为电软和游戏说句公道话！对于那些说电软和游戏怎么怎么不如以前好看啦，怎么怎么不如以前好玩啦！我只能说那是活在过去，我们应该着眼于未来，当然更要珍惜现在！以前是以前，现在是现在，我玩游戏这么多年了依然保持着刚接触游戏时的热情！过去的电软和游戏好看好玩，现在也一样，就看你怎么对待了！过去的小编是过去，现在的小编是现在！不可能现在的小编要完全照搬过去小编的东西！因为那样是堕落！我们应该随着时代的潮流涌动！不要一味的回到过去！要适时做些改变！当然现在的电软确实有些许不是很好，那么我们大家就应该多提些意见，不要总是说些让人难受的话！比如电软的游戏图片太少，除了前面的无双报道外，后面的几乎是清一色的文字，希望能多放一些游戏的截图，提高欣赏性！还有现在缺乏个性和原创的栏目太少，望以后能多些！最后还要再重申一遍，对于那些现在还在抱怨电软和游戏的人，不要再活在过去！如果真的看不下去和玩不下去了，那就不要看也不要玩吧！说话有些冲和激动，望大家原谅！！（广西南宁　悲哀罗密欧）



电软如手足，美女如衣服。你碰我衣服，我坏你手足。你断我手足，我穿你衣服！（上海　左腿骨折）

我好担心啊，飞月姐一个女孩子在编辑部，好似羊入狼群啊！我这个诚实善良道德推广大使，在此警告各位男小编们不许打飞月姐的主意！　江苏徐州　滕风铃



虽然，我无法成为林克去进行伟大的冒险，但在闯家里，合金火腿君实现了我在梦中才有发生的奇迹……

福建龙岩 闵繁磊：每次看看风林，就让我想起了饭野贤治。

风林：伤自尊了……我怎么能和恐怖大师比呢……

我是一个老玩家，玩了20年游戏了；我是一个老读者，读了近10年电软了；我还是一个新朋友，因为是第一次给家写信，这不得不感谢有了网络这个难辨是非的东西，否则我才不能花上几大毛买信封邮票，费挺大劲去写你们不知道看是不看的废话。我25了，不是很老，但也早过了痴迷于某某个人魅力的年龄段了，现在我们需要的仅仅是因为需要而已。以前买电软就是为了看，每个字都不落，细细回味咀嚼，每10天回顾一次，就是为了重新体验初看时的那种冲动；现在买电软，只拣几个栏目瞅瞅，随后就是往那一扔，很少拣起来再看。为什么？要舍弃一个坚持了那么多年的习惯好像不是一件很容易的事，也是一件很难过的事，就像丢了一个朋友似的，所以还是买了。从小到大只买过一种杂志就是电软，但是现在的变化无论如何不能算是可喜。我们需要能感动的东西，不仅仅是恶搞，不仅仅是潮流，不仅仅是随大势，不仅仅是包装、版面、纸张、色彩、甚至是价格！我想看老电软，想玩老游戏，我想……我最想听乌鸦叫！（沈阳 kevinmiss）

木木兄，编辑部里谁最帅啊？说实话哦。（济宁 逍遥精灵）

这个问题嘛……毫无疑问……不用多说……当然是……我…们主编最帅啦！

■ 最近想把PS卖了，跑去BOSS那里问价，50！！！没天理啊~电软上的广告一台PS二手卖出去也要300啊（我那可是9成的）~~难道现在PS真的没人玩？风老师给评评理！（广州 真盖塔）

此奸商下手太狠，居然50元就打算收。现在全新的PSONE在550元左右，而老型号PS只要成色尚好也300元的价。50……真卖就亏惨了。

■ 看了2004年13期闯家中的一篇文章《倒不如让水货见鬼去好了》，感觉很不好。中国是一个发展中国家，其经济还很不发达，人民（绝大部分）生活水平要与世界接轨还需要很长一段时间，在这种前提和背景下，水货之所以有其市场不言而喻！不要鄙视水货玩家，因为以收入和支出比例来讲，中国水货玩家与国外正版玩家是一样的，甚至超过他们！有谁不想拥有行货呢？现在很多人连水货都难以入手啊！《倒》文的作者所提到的什么当初FC MD时代之快乐，又何尝不是D版带来的呢？文中提到购机时不懂行情被JS宰，那又能怪谁呢？我想多数人购机前是不会像他这样的。所谓行货无非也是为他们这种人设计的。其实现在的行货只是还有点信誉的更大的JS罢了，他们根本没有考虑中国最广大玩家的利益，买行货会增加他们嚣张的气焰，所以在这种情况下支持水货是对他们最有力的回击！不知最近上面又给小编们施加了什么压力，总是说行货好，相关的文章也见多，又不是你们年初时抨击SONY的时候了？不过可以理解你们的难处，但是向《倒》类文章还是少登为善，这种打击一大片的文章会给杂志带来负面影响。最后祝杂志越办越好！（北京 荀浩）

先说一下，原读者来信没有标题，“倒不如让水货去见鬼好了”是风林自己加上的。我想原信并没有鄙视谁的意思，只是购买了行货主机的读者的一点感想，看看就好。不过就水货，风林倒是很有兴趣与各位读者探讨。无论如何，水货是不能提倡的，从这点来说，我想稍有法律意识的朋友都应该知道，作为媒体，我们宣传官方行货自然是合情合理。就好像当初刊登一些打击盗版的来信和回复，有读者发来信曾批评我们“忘本”，而作为编者来说，自己的职责究竟是什么应该是最清楚不过。就目前在市面上推出的两款行货主机，编辑们惟一比较“伤心”的无法方便的买到，而在很多人敏感的价格方面，必须指出的是：还算合理。神游机我想无须多说，其价格已经非常低廉了。绝大多数的玩家的怨气主要还是集结在PS2上。很多读者表示国内的行货PS2比国外的贵，其实依我看这种比较与其是与国外价格比，倒不如说是与水货比更实在些。那么好了，水货PS2时价1600元，行货PS2贵了将近400元，单纯的看确实是贵了不少。但为什么我们不从售后服务、主机的品质方面来比较呢？包括软件的价格，行货PS2软件在定价方面绝对是合理的，而且风林印象非常深刻的就是当初有很多玩家表示，只要正版价格不高过200元，就“肯定”支持。而现在，我们看到得并不是这样。当然，每个人都有自己的原因，在这里风林只是跟大家探讨一下而已。其实买何种主机是大家的自由，我们只是在我们的能力范围内帮助大家买到适合自己的游戏机就可以了。起码，拒绝水货带来的最大好处就是避免被奸商速到下黑手的机会。



■ 如果PSP发售，掌机迷会把重心放在PSP上吗？（呼和浩特 FLY）

这个问题，首先要看PSP是否能够成为一款适合大陆玩家的硬件，如果距离我们过于遥远，我想《掌机迷》仍旧会把重心放在大家手头正在游戏使用的平台上面。虽然现在说这个还太遥远，而且以后不确定的因素也非常多，但风林还是希望今后《掌机迷》可以在各个掌机平台上都能够顾及到，让各主机的读者都有自己的一片天空。在E3结束的这段时间里，越多的情报显示PSP并不为人们所看好，问题主要还是集中在硬件价格以及耗电方面。

■ 木头，是不是觉得攻略太多了呢（《掌机迷》也是），有好些都没玩过，或者没兴趣。偶基本都不看的。浪费啊！（金华 Yeaaah）

攻略这东西，有的读者觉得应该抓住几个重点的游戏做一做就可以了，有的读者表示一定要做到全面，市面上推出的游戏一网打尽。每期有限制的页码当然不可能让我们全部制作，每期有选择其中精良的作品为读者奉献攻略。不过请大家放心，我们在制作攻略的比重上我们也会拿捏好，争取顾及得更全面，可读性强化是目标之一。

■ 今天我去书店，BOSS既然把欠我的前几期的赠品给了我，让我感到十分感动。（暂住连云港 荆轲）

有读者反应个别书店BOSS将杂志附送的赠品克扣下来，除非读者及时发现索要，否则赠品就没戏了。在这里风林特别提醒广大读者，在购买杂志的时候一定要留意自己的书里是否赠品齐全。

缺乏有深度的文章（游戏文化类等，不包括技术类文章）也是杂志离我越来越远的原因。除了王俊生的文章有分量外，看到的最多的就是无厘头的话语，还有不知应该称为中式日语还是日式中文的字眼。（内蒙古 王萌）

话篓 IDEA MISSIVE



我看电软，所以我玩游戏，所以我至今一个人（女人说:这么”老“了还玩游戏，不成熟！）天理何在？（桂林 小郭）/ 电软陪我度过了8年的时间，每当我无聊的时候我总会想到它。它是我精神世界不可缺少的一部分。（徐州 李雷）/ 爱重庆爱电软（重庆 罗彦）/ 能够让我在临近高考却依旧忍不住要看的书，只有电软！（焦作 磊子）/ 我感觉你们杂志的别的都很好，只是美编稍微有点……（王典）/ 你们在广告方面能有这样的做法很让我们感到欣慰！136期的内容也很好！（南京 aluma）/ 我爱玩，但我更爱玩游戏。我爱看书，但我更爱看电软。（石家庄 张晓磊）/ 电软太黑了，不过我中毒太深，不能自拔。电软十周年快乐。（营口 丁亮）/ 能否开设一个“游戏系统”详细介绍栏目，对广大玩家而言，日文游戏连系统都不了解情况，还玩什么玩？（四川 胡良贵）/ 看着你慢慢成长，看着你越做越好。（广州 三世）/ 木木酷毙了，我要向你看齐。（上海 哈哈熊）/ 风林你老实交代为什么啥特辑都有出，就是没有我的MGS特辑，莫非你不喜欢，还是想把好的留到最后，请务必回信因为我可是个超级大“盒饭”。（北京 内风）/ 大红大紫的GC独占游戏幻侠乔伊都要移植PS2了，那生化危机系列会不会移植呢？（泸州 我的爱人）/ 风林戴帽子了啊，看来以后就不能叫疯秃子了，干脆就叫“疯猫子”吧，哈哈！还可以吧？（石家庄 暗淡咖啡）/ 我校办一破校刊，说要游戏攻略，我费劲心思修正网上攻略的错误，写了三篇——《战国无双》全道具，全武器，《合金装备2》和《鬼武者3》流程攻略，结果稿件全退回来了，理由竟是——下次投大游戏的攻略！（沈阳 廖狂仁）/ 你主持的家，说心里话，我很感动，真的。我们这些电软迷，都知道你们很辛苦的，就是那样累，你们还是把一本本好书呈现给我们，我们很感动的。你们辛苦了！（沈阳的电软迷王博）/ 对于国内游戏界，我是十分抱期望的。我平常很少玩电脑游戏的RPG和FPS，但看到仙剑、金镛群侠、抗日战争等游戏时，我对游戏的制作者们是很有敬佩，因为我们的游戏界里也在努力创作有自己民族风格和背景特色的游戏了。（广东省中山市 李桓）/现在压力还真蛮大的，形势很严峻，不过忙里偷闲看电软可以带来好运（我总结了三年）！（安徽安庆 Nfans）

大墙画廊



留言板 飞月

最近发现被打入冷宫的画稿已经堆积如山，身后整整堆了两大箱。前几天，还差点被清洁工阿姨当成垃圾扔掉。各位画稿啊，千万不要怪偶，要怪就去怪你们的作者吧，谁叫他们当初不把你们生成俊男美女呢。希望大家赶快投胎转世，来生能够找个好人家吧，南无阿弥陀佛，南无阿弥陀佛。

本期 vol.105



↑**SNK VS CAPCOM 陈宏伟 甘肃**

你送来的"人质"我全盘接收了，下次不妨尝试一下原创作品吧。

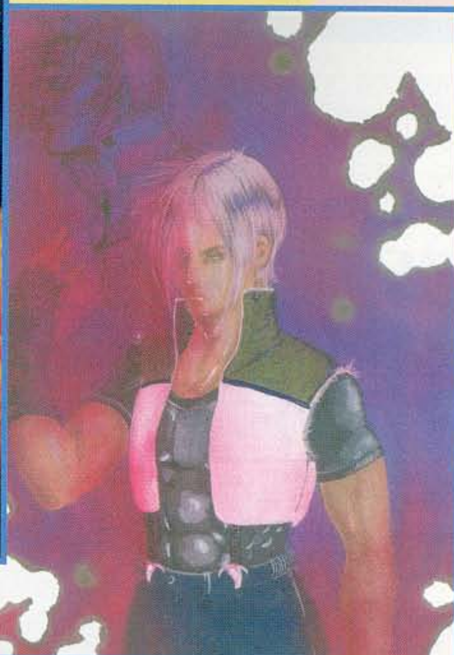


↑**鬼武者3 陈宏伟 甘肃**

气魄十足，人物表情生动逼真，画功更是一流，不过雷诺大叔的鼻子是不是有点太夸张啦？

↓**奋斗的火花 潘彬 沈阳**

作者自己原创的拳皇2008的主人公。嗯，确实还蛮有味道的。











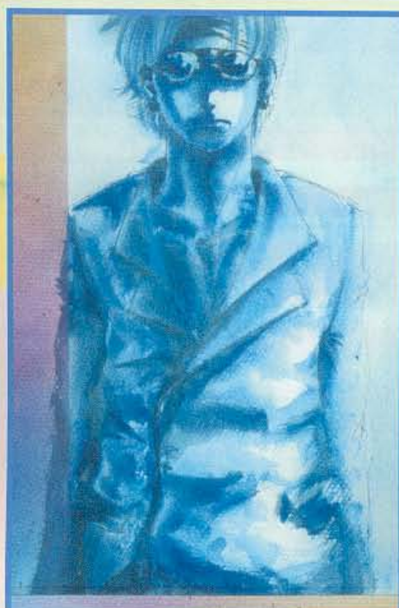
↑**霸王丸之战 于学隆 吉林**

原来霸王丸也是这么卑鄙无耻的人啊……（抱歉，你其它的画实在是没地方上啊！）



↑**NINJA 滕以坤 杭州**

滕以坤已经是我们的老朋友了，比起上次的A3来，这回的作品又提高了一个档次。



←**蓝色旅团 潘彬 沈阳**

"呀！库洛洛团长大人！"（一大群尖叫的女生如台风般踩过飞月，眼睛作心状将团长紧紧围住。）



哈罗金属胸针

本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款不同颜色的可爱哈罗金属胸针，把它别在衣服或书包上，保准你成为今年夏天最酷的亮点。

超可爱



GBA	厂商：BANDAI	发售日：2004.5.13
	类型：AVG	价格：5040日元	其他：——

机动战士高达SEED

■文/MMCO　编排/宇部

高达SEED火了！！！于是，高达SEED的游戏也层出不穷了。BANDAI突发奇想制作了一款奇特的AVG类型的SEED游戏，这种尝试不仅给人崭新的感觉，也从另外的角度诠释出高达SEED独有的非战争的人性面。人物刻画在SEED中很成功，对白与剧情更是可圈可点，由此SEED本身就具备制作AVG游戏的条件，所以此游戏并不会让大家觉得怪异。挚友，心上人，战场，这本是三条永远不会相交的平行线，却在SEED中牵扯出50话的内容，同时也成为了本次游戏的副标题。各位大大小小，男男女女SEED饭相信都看完大结局很久了吧，那就让我们一起重温那些悲壮的故事吧。

玩前教学

本作整体上分为两大版块，剧情与战斗。剧情部分采用“IF”剧本形式，也就是某处会出现分支让大家选择，有时选择不同的分支后面所发生的剧情也不同。而且有些剧情和事件关系到隐藏角色与机体，这个请大家仔细看攻略，攻略里都写得比较清楚。作战系统是游戏中的一个亮点，玩家可以控制强袭高达等机体与敌人面对面的较量，而且在每次作战后都会有个评价。评价越高，战后所加数值也就越高，如图：

調査報告書
攻撃値…… 0 + 15
機動値…… 0 + 6
命中値…… 0 + 12
防御値…… 0 + 9
今回の戦闘で キラの攻撃値が 15に上がった。

↑A评价所加数值

調査報告書
攻撃値…… 0 + 20
機動値…… 0 + 8
命中値…… 0 + 16
防御値…… 0 + 12
今回の戦闘で キラの攻撃値が 20に上がった。

↑S评价所加数值

大家可以看到数值相差还是挺多的，所以要尽量得到S级评价，至于得到条件攻略中会详解。先了解一下评定等级的数值吧，如表：

クリアタイム	过关时间，越短越好。
击坠数	击破敌人数，越多越好。
マルチロック	复数锁定次数，锁定两个或两个以上敌人就算一次复数锁定次数，越多越好。
支援攻击回数	与支援机一同攻击敌人的次数，越多越好。
被弹回数	被敌人攻击到的次数，回避掉的攻击不算。越少越好。
补给回数	去主舰补给的次数，越少越好。

●以下是战斗中的按键操作指令：

方向键	移动机体
A键	锁敌，当敌机周围出现白色方框就算锁敌成功了
B键	锁敌成功后按B才能攻击
L键	更换武器
R键	加速，左下角会出现加速槽，满槽后一段时间内就不能再加速，请大家谨慎加速。
START	调出指令菜单，详见下方菜单解释
SELECT	启动种子系统，片刻提升所有能力

●START菜单

マップ	查看地图
补给	补充HP和EN
换装	更换机体
支援	控制支援机。援护为帮助玩家攻击敌人，护卫为保护主舰，补给为支援机进入主舰补给。
通信	与战场上的机师通话
作战	舰长讲述战斗情况
中断	暂时中断战斗，并记录

战斗中的注意事项

1. 高达的EN用完后，PS装甲也随之消失。
2. 打光敌机的EN也算击破敌人。
3. 被敌人锁定后可以按R加速回避，或者直接反击敌人。
4. 不管我方或是敌方被击中后都会无敌片刻，请玩家注意。
5. 只有在支援机周围攻击敌人才会有支援效果，而且有些武器也没有办法配合支援机。不能配合支援机的武器一般为第三种武器，比如火神炮等，也就是范围大，威力大，射程远的武器。
6. 战斗中应尽量避免补给，因为这不仅增加补给次数，还会延长过关时间。
7. 当左上HP与EN槽下面出现“SEED”字样后才能发动种子狂暴模式，发动完一次后，必须要攻击敌人几次，等“SEED”字样再次出现才能发动。

注：由于篇幅限制，对大家所熟悉的SEED剧情本攻略就不提及了，重点放在剧情系统的选项及作战S等级入手方面。攻略所选程度为Normal。

第一话 虚伪的和平

同原作，在阿斯兰与基拉感动的再会后第一场战斗打响了。



↑SEED标志性剧情“战火中的相会”

Battle 01-1

胜利条件	敌全灭
S评价入手条件	在30秒内（不含30秒）击破敌机，同时不能被击中一次。
说明	第一战通常很简单，大家熟悉下作战方法吧！注意别被击中，不然就没S级评价了。如果在没被他击中的情况下，第二次用光枪攻击会被他回避，所以请玩家按L换武器，改用光剑攻击，一般三个回合15秒内就能完成战斗了。

【选择分支：トールたちと医务室へ】

触发任务：寻找三名伤病员

失败条件：13:40分还没完成

路线：通路→展望デッキ→食堂。在进入“食堂”时会出现小分支，请随意选择。

【选择分支：サイたちとMSデッキへ】

触发任务：寻找三本指南书

失败条件：13:40分还没完成

路线：ブルッジ→舰长室→食堂。在进入“舰长室”时会出现小分支，大家随便选择没关系。

【自由活动时间】

限制时间：16:10

路线：除了“居住区”外，其他地方大家都去一下。特别是“舰长室”，“MSデッキ”，“医务室”三个地方必须要去。在17:20，敌人来袭，第二战拉开帷幕。第二战前，选和大家说下战前的指令菜单。

作战确认	可以看到下次战斗的地图，同时玛琉也会向玩家推荐一些战斗方针。
ストライカパック（后期消失）	选择适合战斗需要的搭配不同部件的强袭高达。
支援机选择	选择自己需要的支援机，有支援机的场合才会出现。
战斗开始	开始接下来的战斗。

Battle 01-2

胜利条件	击破ミゲル
推荐机体	ソード・S
S评价入手条件	此战基本的S评价方法是连同ミゲル在内击破两个敌机体，其中被弹数控制在2左右，时间控制在40秒内，复数锁定至少为2，补给次数以0次最佳，所以用ソード・S高达很容易得到S评价。击破敌人数越多，锁定复数敌人次数越多，时间也可以适当延长。
说明	比第一战难多了，可过关非常容易。先干掉第一批三个敌人中的任何一个后ミゲル就会带着增援赶来，然后直接击破他就可以了。

第二话 彷徨的基拉

【选择分支：アルテミスへ向こう】

【自由活动时间】

限制时间：12:20

路线：MSデッキ→医务室→展望デッキ。在“医务室”，“展望デッキ”都有小分支可选，大家随意选择吧。

【强制任务】

触发任务：格斗技演示

路线：去“MSデッキ”选择小分支“人间の动作を教えられるから”后触发此任务。接着来到“舰长室”找到“フラガ”。然后去“居住区”与“トール”对话两次即可完成任务。

【强制任务】

触发任务：秘密渗透

失败条件：被敌人士兵发现

路线：去“医务室”，就会有分支选择，大家注意看对话框中的提示，如果是“兵は今，こっちをむいてる。”那么就选择小分支“もう,少し待つ”。如果出现提示是“兵は今，よこをむいてる。”或“兵は今，むこうをむいてる。”，那就选择“今，行く”，切记。选择正确后自动进行剧情，随后开战。





Battle 02-1A

胜利条件	击破イザーク
推荐机体	ランチャー・S
S评价入手条件	此关S评价主要是时间要控制在30秒左右，击破敌人数为6，复数锁定为5次，被敌人攻击次数尽量保持0，补给0次。
说明	利用敌人围住主舰攻击的特点，玩家要看地图选好位置，先用一炮火神炮同时攻击3个敌人，随后再用不太费EN的机关炮击破已经被攻击过的三个敌人。之后敌方援军赶来，按SELECT键发动种子系统，一定时间内攻击力提升，再选好位置用火神炮同时攻击三个敌人，其中要包括イザーク，不管什么敌人应该在两炮后无一幸免的，注意“ブリッツ”隐身时攻击无效。这样不用补给就能顺利过关，S评价也容易得到。

【选择分支：月へ向こう】

【自由活动时间】

限制时间：12:20

路线：MSデッキ→医务室→展望デッキ。在“医务室”，“展望デッキ”都有小分支可选，大家随意选择吧。

【强制任务】

触发任务：格斗技演示

路线:MSデッキ→医务室→展望デッキ。在“医务室”，“展望デッキ”都有小分支可选，大家随意选择吧。

【强制任务】

触发任务：解开舰长烦恼之谜

路线：依次去所有能去的地方与里面的角色对话就能完成任务了。随后就是战斗了。

Battle 02-1B

胜利条件	击破イザーク
推荐机体	ランチャー・S
S评价入手条件	时间要控制在50秒内，击破敌人数为7，复数锁定数至少为7，被敌人攻击次数保持0，补给最多1次。好像比A版战斗条件放宽了
说明	前面打法与1A相同，等第二批援军到后，不要往右边开打，否则会中炮，就在主舰周围与敌人周旋。

第三话 逐渐消逝的光

一开始选择分支“一緒になって盗み聞き”，就会多出拉克斯自我介绍的剧情。

【自由活动时间】

限制时间：11:20

路线：舰长室，MSデッキ，通路中都会发生剧情，但时间只允许玩家去两个地方，大家自行选择吧。其中的小分支随意选择。11:30在食堂强制发生事件，玩家最好选择第三个分支，然后再去“ブリッジ”还能遇到剧情，选择第一个分支的话就不行了。

【自由活动时间】

限制时间：14:10

路线：先去“MSデッキ”，会发生隐藏任务。

【隐藏任务】

触发任务：替军曹找工具

路线：食堂→ブリッジ→舰长室。完后回出现选项，第一次选“フラガ大尉”，第二次选“舰长”，第三次选“ノイマン曹长”，最后选“メカニック”就能完成了，随后再次进入自由活动时间。

【自由活动时间02】

限制时间：17:00

路线：除了“医务室”和“舰长室”没人外，其他地方都可有剧情。大家自己选择去吧。17:00战斗开始！





Battle 03-1

胜利条件	击破アスラン
推荐机体	ソード・S
S评价入手条件	时间要控制在1分钟前后，击破敌人数至少为7，复数锁定至少为5，被弹数确保1，补给最多1次，支援攻击次数至少为3。
说明	击破第一批敌人时尽量骗取复数锁定数和友军支援次数，而后阿斯兰率领援军赶来。先避开阿斯兰，解决其他敌机，建议先击破“ティアッカ”，因为他有远程攻击武器，最后再对付阿斯兰。注意紧逼阿斯兰，别让他有攻击的机会。

第四话 降临宇宙的星

【自由活动时间】

限制时间：23:20

路线：除了“通路”，“展望デッキ”，“居住区”以外，其他地点都可与人对话。大家一定要去“MSデッキ”。23:30发生强制剧情。

【强制任务】

限制时间：30分钟

路线：这里会产生分支，如果大家先去“ラクスの部屋”，与拉克斯对话后再去“MSデッキ”就能把她送回阿斯兰那里，这个忠实原著。如果没这样做，而随便去三个地方等到限制时间的话，在接下来的战斗前就会有阿斯兰接走拉克斯的剧情出现了。

【自由活动时间】

限制时间：11:20

路线：MSデッキ→居住区→ブリッジ触发隐藏事件。如果直接去“ブリッジ”也可触发，但如果不去就直接

进入战斗了。

【隐藏剧情】

触发剧情：代理舰长

路线：MSデッキ→医务室→食堂，随后剧情自动跳转。再按照MSデッキ→食堂→ブリッジ→展望デッキ→居住区的顺序对话战斗警报拉响……不过只是演习。过后再进去MSデッキ，几段对话后战斗打响。

Battle 04-1

胜利条件	大天使号到达指定地点
推荐机体	ランチャー・S
S评价入手条件	时间控制在1分钟左右，击破数至少为10，复数锁定数至少为5，被弹数保持1，支援攻击至少1次。总体比较简单。
说明	本战不能补给，亦不能换装。开始用机关炮攻击，不要浪费EN。在击破3个敌人后援军赶来。开启种子系统，用两次火神炮同时干掉冲过来的“イザーク”和“ティアッカ”。随后再机关炮轻松干掉从周围不断出现的杂兵直到胜利。

第五话 沙漠的边际

刚开始就进入战斗。

Battle 05-1

胜利条件	敌人全灭
推荐机体	ランチャー・S
S评价入手条件	时间在25秒左右，击破数为5，复数锁定至少4次，被弹数保持0。
说明	战斗难度不高。还是要好好利用火神炮进行范围歼灭战。

【自由活动时间】

限制时间：11:20

路线：“MSデッキ”和“通路”是一定要去的，剩下的一个地点大家自己选择吧。11:20分强制剧情发生。

【强制任务】

触发剧情：沙漠之虎

路线：出现的第一个小分支玩家最好能选第一或第三个。

【自由活动时间】

限制时间：20分钟

路线：这里可以触发三个隐藏分支事件，但玩家似乎只能选择其中一件来做。去“MSデッキ”引发A事件，去“通路”引发B事件，去“居住区”引发C事件，去“展望デッキ”引发D事件，四个事件只能选一个做。个人认为引发A事件比较好，玩家可以看到一张CG。

【隐藏事件A】

触发事件：体力训练

路线：引发事件后，去所有地方对话，注意在“キラ私室”中选第二项，否则事件直接结束。最后来到“展望デッキ”，随后回“MSデッキ”就行了，事件完成后进入战斗。

【隐藏事件B】

触发事件：中尉的弱点

路线：按照MSデッキ→ブリッジ→通路→展望デッキ→舰长室→食堂就能完成事件。事件后还有10分钟的自由活动时间，建议大家去食堂，然后战斗。

【隐藏事件C】

触发事件：电视装置

路线：在居住区引发事件后，依次去MSデッキ→食堂后剧情自动进行。10分钟的自由活动后战斗打响。

【隐藏事件D】

触发事件：女子对决

路线：在展望デッキ引发事件后去MSデッキ，再去食堂，分支随意选择。事件结束后还有10分钟的自由活动时间，随即战斗开始。



Battle 05-2

胜利条件	击破沙漠之虎
推荐机体	ランチャー・S
S评价入手条件	时间在50秒内，击破至少为7，复数锁定以7最佳，被弹数保持0，支援攻击至少为1，补给最多1次。
说明	一开始启动种子，干掉上方的“イザーク”和“ティアッカ”。随后超度几个杂兵，沙漠之虎参上！他不是很难对付，选好位置用火神炮连同杂兵一起解决。

第六话 二人的战争

【自由活动时间】限制时间：18:20

路线：MSデッキ别忘去，其他地方自己选择进入吧。18:30强制剧情出现，而后进入战斗。

Battle 06-1

胜利条件	敌全灭
推荐机体	ランチャー・S
S评价入手条件	时间在10秒左右，击破数4，复数锁定至少3，被弹数尽量保持0，支援攻击可以为0，补给0次。
说明	此战超简单。利用火神炮吧，他们四人简直就是炮灰，呵呵！

战后可选分支进行不同游戏，个人建议大家选择分支“领海に突入する”，不仅剧情丰富，而且支援机体会更新为“M1アストレイ”，。

第七话 在南方之岛

【第六话选择分支:领海に突入する】

【自由活动时间】限制时间：11:20

路线：此处又有隐藏事件。MSデッキ→医务室引发替フラガ找制服事件。

【隐藏事件】触发事件：寻找制服

路线：去所有地方对话一次，最后回食堂与フラガ对话即可，完成这个事件，12话中フラガ也就不会战死了，通关后的特别模式也会追加上他。如果还没到15:10分，那大家还有自由活动时间，可以去“展望デッキ”。15:10分自动发生剧情，出现分支选项，大家可以随意选。接着又是自由时间。

【自由活动时间】限制时间：15:20

路线：大家随意去两个地方就行了。15:30画面转换后又出现一个分支选项，选第一个可以见到阿斯兰他们。接着是第三段自由时间。

【自由活动时间】限制时间：18:40

路线：先去触发两个隐藏事件吧。来到“キラ私室”，触发第一隐藏事件，追查色狼。

【隐藏事件】触发事件：追查色狼

路线：在“キラ私室”引发事件后，按照食堂→通路→医务室→居住区→ブリッジ→展望デッキ→食堂的顺序完成事件，再去食堂触发第二个隐藏事件。

【隐藏事件】触发事件：帮ノイマン少尉撮合

路线：去食堂选择“バジルール中尉”引发事件。依次食堂，选“ノイマン少尉”→通路，选“谁だよも~！”→ブリッジ，选“あ，ホントだ”→展望デッキ，选“冷静沉着な人”后就可完成事件了。随之而来的就是第七话的战斗了。

【第六话选择分支:转进してこの场を脱离】

【自由活动时间】

限制时间：30分钟

路线：MSデッキ→キラ私室→MSデッキ。随后敌人又来犯了。

Battle 07-1

胜利条件	击破アスラン
推荐机体	ランチャー・S
S评价入手条件	时间在40秒内，击破数4，复数锁定3，被弹数以0最佳，支援攻击至少为3，补给0次。
说明	别多攻击阿斯兰，用火神炮把其他三个敌机干掉，否则阿斯兰HP过低的话，就会发生“ニコル”自动被击破的剧情，击破数也不可能为4了。在剩下阿斯兰后，用机关炮和支援机体一同攻击他，提高支援攻击数。达到3次以后就用火神炮结果他。

第八话 挥舞而来的剑

游戏剥夺了我们的自由时间，在一大段剧情后竟然直接进入战斗了……

Battle 04-1

胜利条件	大天使号达到左边区域
推荐机体	フリーダム
S评价入手条件	时间在40秒内，击破数至少15，复数锁定至少4，被弹数0，支援攻击至少为4，补给0次。
说明	FREEDUM见参！强大得过分了，大大降低本战的难度。大家把重点放在提高支援攻击上就行了，其他条件很容易达到。





第九话 迈向破晓的宇宙

【自由活动时间】限制时间：30分钟

路线：建议MSデッキ→キラ私室→舰长室，选第二项。自动剧情后第二段自由活动开始。

【自由活动时间】限制时间：30分钟

路线：MSデッキ→食堂→舰长室。在食堂大家会为特尔开追悼会。可惜牺牲还将继续，战斗马上又开始了。

Battle 09-1

胜利条件	在一定时间内保证3个以下的敌机侵入最右边
推荐支援机体	エール・S（フラガ）
S评价入手条件	时间在1分钟内，击破数至少13，复数锁定至少5，被弹数0，支援攻击至少为2，补给0次。
说明	三小强BT登场了！他们回避率很高，绿色小强シャニ不怕第一种武器，请注意。S评价条件也不是太苛刻，只要注意提高复数锁定数就行，其他条件不是很难达到。

Battle 09-2

胜利条件	敌全灭
S评价入手条件	时间在30秒内，击破数3，复数锁定2，被弹数0，支援攻击3，补给0次。
说明	只要有小强，战斗就异常轻松。大家随便打都能拿S评价啊，呵呵。

第十话 群英聚首

一大段剧情后有自由活动时间了。

【自由活动时间】

限制时间：30分钟

路线：先去MSデッキ就可得到穆的专用强袭高达。随后去ブリッジ，触发隐藏事件A。去居住区触发隐藏事件B，两个事件只能选其一引发。

【隐藏事件A】触发事件：阿斯兰送礼

路线：MSデッキ→食堂→通路→舰长室→居住区→展望デッキ→キラ私室，事件完成，中途可以看到珍贵CG一张。再去展望デッキ后开始战斗。

【隐藏事件B】

触发事件：品尝料理

路线：这个事件玩家只要不断按A就能顺利完成了……还有10分钟大家可以随便去一个地方。再去展望デッキ后开始战斗。

Battle 10-1

胜利条件	坚持一定时间
推荐支援机体	ガンバレル・S（フラガ）
S评价入手条件	时间在1分钟内，击破数至少20，复数锁定至少6，被弹数0，支援攻击至少为5，补给1次。
说明	FREEDAM的第三种武器强化了，多利用，骗取复数锁定次数。ガンバレル・S的攻击距离很远，支援起来很容易。总的来说，此战难度不大。

第十一话 错综复杂的邂逅

十一和十二话没有自由时间，只有两场大战。

Battle 11-1

胜利条件	坚持一定时间
推荐支援机体	ガンバレル・S（フラガ）
S评价入手条件	时间在1分钟内，击破数至少22，复数锁定至少5，被弹数0，支援攻击至少为5，补给0次。
说明	按照上次战斗的打法就能轻松过关并且得到S评价。

第十二话 终末之光

Battle 12-1

胜利条件	保证核弹不进入左上角的区域，击破一定的敌人
推荐支援机体	ガンバレル・S（フラガ）
S评价入手条件	时间在1分30秒左右，击破数至少30，复数锁定以8最佳，被弹数0，支援攻击至少为7，补给1次。
说明	注意别让右上角的核弹群进入左上角的区域内，用第三种武器一下子可以结果他们一群。打掉三批核弹后三小强又来送死，必扑他们，其他也就没什么难度。

Battle 12-2

胜利条件	击破BT面具男！
S评价入手条件	时间10秒左右，被弹数0即可
说明	最后也是最容易的战斗了。紧逼BOSS，别让他有攻击的机会。

终于结束了，相信高达的故事依然会延续下去……胜利中往往带有一丝的悲哀，这就是高达故事的宿命吧。题外话，高达SEED虽然在此次日本漫画展上被钢之炼金术师所超越，未能折冠，真令人惋惜啊！同时期待下部高达作品尽快问世！

【通关特典】

OK，故事模式的十二话全部攻略完毕，全S评价哦。通关后追加“スペシャルモード”和“ライブラリ”，前者可以进行其他人物为主角的游戏，后者能欣赏游戏中得到的CG。二周目进行游戏的话，还会增加几个新事件。下面先攻略“スペシャルモード”。

【特殊模式制霸】

如果大家按照我攻略所写，第六话战斗后选择领海路线，并且完成寻找制服事件的话，那特殊模式中应该有阿斯兰，尼克尔和穆三人。完成他们三个的特殊战役，又会增加三小强。注意，特殊模式不能补给，换装。

阿斯兰

胜利条件	击破三小强
说明	其他敌人可以不管，直接攻击三小强。由于范围武器太费EN，而且MISS率过高，所以用光剑紧逼小强们才是王道。

尼克尔

胜利条件	击破大天使
说明	别去招惹强袭高达，因为攻击对他没效果。而且如果大天使号达到最上部此战就输了，所以直接攻击大天使号就行了。关键时刻按L隐身躲避攻击。

小强之克罗特

胜利条件	击破三名女机师
说明	武器就一个，锁定速度非常慢，而且威力也不大，大家只管连续攻击上方的三名女机师，其他敌人能躲就躲吧。注意敌人攻击速度很快，玩家必须要熟练按R加速回避才是。

小强之夏尼

胜利条件	击破大天使号
说明	面对强敌唯一的方法就是回避。大家尽量别和基拉、阿斯兰交火，因为你的攻击在他们面前显得苍白无力。直接去击沉大天使号就行了，别担心大天使的火炮，一般来说是攻击不到玩家的。

小强之奥鲁加

胜利条件	击破基拉
说明	武器攻击威力不错，而且范围也很广，就是速度有点慢。玩家不用理会其他敌人，深入敌穴干掉基拉就行了，应该四炮就可以结果他。

穆

胜利条件	击破面具男
说明	武器范围很怪异，是T字排开的，有时可以锁定一大群敌人，有时连一个敌人都难以锁定，玩家要熟悉一下武器特性才行。一开始解决几个杂兵后面具男就会登场。面具男速度快，攻击力高，唯一能胜利的办法就是连续不断地攻击他，而且千万别被他逃出视野外，否则就难以追击了。

【二周目特典】

在通关后进行二周目游戏时，会增加某些新要素。

1. BATTLE01-2中，ミゲル乘坐的ジン会换成红色的专用机。
2. 第四话在通路追加舰长与中尉不和事件。
3. 第10话在MSデッキ可以遇到外传中的角色。
4. 第11话可以让依扎克成为同伴。

虹吸战士

最 后 时 刻





PS2	厂商：SCEA		发售日：2004.5.8
	类型：STG	价格：49.99美元	其他：——

向左平移
主视角
战术手电
显示地图
丢弃武器
移动
选择武器
进入菜单
向右平移
转换并锁定目标
射击
主要行动
前滚
下蹲
装填子弹



角色生成

CREATE AGENT	角色创造	
GENDER	选择角色性别	2种
RANDOMIZE	角色整体选择	100种
BODY	身体	
1 BODY SHAPE	体形	3种
2 skin tone	肤色	4种
HEAD	头部	
1 FACE	脸部整体	20种
2 FACE SHAPE	脸型	5种
3 HAIRSSTYLE	发型	4种
4 HAIR COLOR	发色	4种
5 EYE COLOR	眼睛颜色	8种
6 MAKEUP	面部	24种
NAME	名字	



指挥中心介绍



MODIFY AGENT	更改角色细节
DOSSIER	记录文件
RANK	武器列表
RATINGS	成果一览
STATISTICS	状态
SPECIAL RATINGS	特殊奖章所得到的奖励
COMMENDATIONS	特殊武器
MEDALS	奖章以及武器介绍



菜单介绍

游戏中按START进入主菜单	
OBJECTIVES	查看任务（包括完成和未完成）
RADIO LOG	无线电通讯记录
BRIEFING	任务介绍
EQUIPMENT	装备
STATS	状态
OPITONS	游戏选项
QUIT	退出



IPCA训练中心

IPCA European Command Training Center	
项目1	掌握基本行动(包括移动,开门,爬梯,使用电梯)
项目2	将敌人尸体搬运到沙坑里
项目3	练习射击的基本要领
项目4	用刀从背后将敌人抹掉（轻推走慢步）
项目5	使用狙击枪
项目6	实弹射击



主战装备

执行任务前	
EQUIPMENT MODIFY	更改装备
EQUIP	主武器
BACK	副武器
SIDEARM	手枪
AUXILIARY	微型武器
GRENNADE	手雷
MELEE	近战武器



↑每次执行任务前都可以选择合适的装备能够最顺利的完成。

游戏技巧介绍

一、指挥中心部署的主线任务必须完成，按照一定的完成度才可能被允许进入某些附加关卡。

二、任务执行中进入游戏菜单的OBJECTIVES选项可以看到已完成的任务（包括成功和失败的）和未完成的任务，同时在地图上会以闪亮的方块来表示尚未完成的必要任务，请经常查看任务简报，做到对战局了如指掌。



三、射击技巧

●**近战技巧**——敌人处于近处时射击命中率反而低下，所以最好的方法就是远离敌人，或者打开主视角，命中率会大大提高。

●**锁定射击**——按R1键可以自动锁定敌人，但是游戏中的AI设计并不是那么让人放心，经常会出现锁定错误的现象，所以最好的方法转向面对准备射击的敌人，按R1键锁定后立刻按住L1进入主视角射击，这样的命中率会大大提高。

●**爆头**——这个游戏中也存在有爆头的设定，当瞄准敌人头部时，会出现红色的[HeadShot]的字样，此时对敌人可以做到一击必杀，这个技巧对大多数敌人都管用，只有个别BOSS可以做到熟视无睹。当敌人瞄准你的时候，同样有可能被爆头，千万注意屏幕提示。左下角的血值提示也可以作为参考。

●**平移**——多多利用左右平移来躲避敌人的射击，但此时最好不要射击，因为稳定性很差，所以射击精度太差，白白浪费弹药而已。

●**弹药和装甲的补充**——打死敌人就可以得到，从留下的包上走过就可以自动补充，要是涉及到可更换装备时，会出现选择画面，涉及任务完成时可以按上下来选择。

四、游戏自由度很高，有些任务即使没有完成或者失败，都不会影响主线的发展。但是因为涉及到附加任务的开启，所以还是多玩几次使完成度达到100%吧。

五、任务的完成路线可能有所不同，没有必要按照一定之规来完成，请按照自己的想法来完成它。

六、游戏存盘有一定的顺序，只要到达某个CheckPoint，如果不幸阵亡，下次重生就会在此地。

七、根据每关任务的完成度不同，之后得到的评价（奖章）也不有所区别，这就影响到附加任务的开启和特殊武器的取得。所以请尽量完成每一个小任务。

八、此游戏的地图为全息式3维立体，虽然形象，但是有时候因为操作并不是那么到位，所以观察起来有些困难，尤其是同一地点的上下层之间，请各位仔细观察。

九、在一些地区的边缘，用右摇杆来移动视角，避免从高处掉下去粉身碎骨。

十、跟任务有关的物品和设备离近后都会有相应的文字提示，所以一定要多多走路，每个地方都尽量走到。

CARTHAGE,MICHIGAN QUARANTINE ZONE

【任务简报】

我希望这次你能证明你自己。你要有自主性，用你自己的方法干好这件事。我们授权你采取任何行动，而不仅仅只是开动扳机。为了穆加利和布洛萨德，在你取得Dr.E所须的那些式样之前我们会继续我们的研究。

CHA并不知道我们在这里，他们会对你开火，对他们而言你可能是另外一个恐怖分子，但你一定要注意不能对他们还击，明白吗？DPE授权在其管辖范围内的所有恐怖分子都可以成为目标。

洛根长官怀疑这次突发事件是新的虹吸病毒造成的，我认为他或许是正确的，他想知道结果，所以我们要得到它们。

任务流程

●开始后先消灭出现的所有敌人，从左边尽头的垃圾箱爬到梯子上。

●进入屋子后消灭走廊的敌人，得到KEY CARD，打开房间得到病毒数据盒（BIO DATA GEAR）。

●收集5份水质样品，分别在①防栓下的一滩水②地下墙壁边③水池④爆炸后出来的的消防拴旁收集水样⑤管道爬出后收集最后一个水样。

●中途将BIO DATA 放入机器中，60秒内离开。

●从旁边的台上爬上去。

●从地下通过隧道，消灭所有敌人后，关掉power supply 开关，这样走地铁隧道就不会被电到。

●地铁隧道注意敌人的闪光弹。

●最后的BOSS用主视角射击比较好打，但是仍然要注意移动。



WAREHOUSE DISTRICT



【任务简报】

我们已知这次Garthage的爆炸是由于CHA的首领布洛萨德和叫做Anarchiste Libertaire Armee（ALA）组织之间涉及有关生化武器而引起的，我们仅知道他们的领导人是奥兰·哈桑和珍·弗内尔，他们威胁要污染Carthage的供水系统。你需要把装有病毒的容器找出来。

弗内尔直接领导着这个地区的恐怖分子。所以需要把他当作你的首要目标，穆加利被当作人质已被扣押在该地区。当我找到他的时候我会通过无线电通知你，如果他活着的话，我们将把他带离那里，Xing长官明确指出：这个人可以照顾自己。

任务流程

●在水中收集3个ALA



●击败一个女枪手，她装备M-16K，子弹强于FMAS，在旁边的小屋子里也可以得到M-16K。

●救出穆加利

●击败弗内尔可以从他的后边利用M-16K用主视角在侧面把他干掉，等梯子下来后，从梯子爬上去消灭里面的敌人。

CARTHAGE MALL

【任务简报】

ALA恐怖分子首领“Masson”，已经将毒气炸弹安置在Garthage Mall，他打算将他和半个城市一起炸飞，你必须击毙他。

当地警方已经将其封锁，防止更多的SWAT部队进入，我不想那里变成大屠杀。

阿里玛和我从穆加利飞到事发现场，他看起来很糟糕，维森格博士将在那里和我们见面，除了她没人能制止住毒气的传播。

任务流程

- 一层锁住MALL ENTRANCES，破坏引爆装置两个（小心周边有人扔炸弹）。
- 二层锁住MALL ENTRANCES。
- 保护SWAT的官员
- 完成DPE的命令
- boss会从你上不去的天桥攻击你，你需要来到最下层，注意不断出现的SNIPER，在能看到天桥的地方向上射击。



MAZYR,BELARUS KRIVOROZHSTAL MILL

【任务简报】

在意大利我发现数批打算用船运到白俄罗斯工厂的已经被感染的牛肉，如此旧的工厂打算如何处理这些感染的肉，我对此很感兴趣。

工厂的管理者叫多布兰斯基，找到他并从他嘴里找出答案，但要保持一种低姿态，这是一个隐蔽的任务，我不想等到我们回来的时候还要面对那些书面报告。这个工厂的工人并不是目标，所以不要管他们，但要保持警惕。贝拉鲁斯总有一些想要隐瞒的事情，我可以闻出来，当然，我所说的并非那些被污染的牛肉。

任务流程

- 找到多布兰斯基
- 击毙CDP的士兵
- 关掉工厂里的开关，坐电梯来到地下
- 关掉机器。
- 消灭制高点的两个狙击手，然后将C4炸药放置在上面。
- 从制高点下来救出一个工人。
- 地图最左边从梯子爬上去后进入，在这里救出一个人质，使用C4将箱子破坏得到报告
- 在地图东南方再救出两个人质
- 到Mill machiine处关掉机器。
- 击毙“多布兰斯基”



BLAYA VEZHA

【任务简报】

这个是我最喜欢的类型：先射击后问问题。车臣党羽和我们作战就是一个错误。我们不仅要打败他们，而且要彻底的摧毁他们。

首先：拿起你的武器：我们的直升机在峡谷的北边坠毁了，在那里破坏他们的OPS控制系统—AA塔，卡车等任何你能找到的东西，当我给出指令后，我们在别墅和tag-team的普利科夫斯基汇合，我会让这个畜生后悔遇到了我们。

任务流程

- 先到变电站用C4将其炸毁，C4炸弹可以在旁边路上取得。
- 使用C4破坏通讯卡车。
- 破坏AA塔里的设备。
- 在直升机残骸边上取得装备。
- 关掉气阀
- 破坏路边的Scud导弹
- 从大桥下边绕过
- 救出stone，击毙普利科夫斯基
- 用反坦克手雷炸毁坦克



TAHERIR PALACE

【任务简报】

我为我的谎言而道歉，我的朋友，但我知道洛根是永远不会让他的代理人帮助我暗杀摩萨德的，除非他用“说服”。

你一帮助我完成任务，我就向你保证我就转交给尤思琴科病毒的集装箱。

时机是我们成功的关键。一旦你进入保安点你就必须寻找重新武装自己的办法。不要让警卫拉响警报。我和阿里哈桑的会议结束时就是他死亡的时候。你必须前往upperbalcony为我提供火力掩护在我寻找成员的文件的时候，你明白吗？但愿命运不要跟我们开玩笑。



任务流程

●在5分钟内用刀杀死警卫
●从secrity笼子里找回武器
●不要受到过多的伤害
●在阿里哈桑被杀死之前，不要让他发出警报
●掩护zohar，不要让他被打死

TOKYO JAPAN MURAKAWA TOWER

【任务简报】

尽管任务很艰巨，但是我们还是要下决心结束它，一旦吉娜将矿石弄好，我就会去完成我的目标，然后你等待信号，你必须进入村川大楼，在他的办公室。位于上面的直升机平台，然后在屋顶保护我们的LZ 。

如果幸运的话，他们会把我们当成乐队成员(HNT)而不采取攻击。并且不会破坏计算机里的数据，当我在那里的秘密工作使我得到足够的信息并确认村川在某处有他的另一个虹吸实验室。我们将一起找到它，你要非常的小心，我相信这些黑帮的家伙们将会战斗到死。

任务流程

●吉娜修理直升飞机时，挡住敌人。
●潜入村川大楼。
●消灭黑帮的成员。
●下层击毙HNT首领松田
●下层击毙securty头目龙崎手持转膛机枪，十分危险。
●在地下室修复电梯。
●2楼击毙一个黑帮的成员。
●3楼击毙一个黑帮的成员。
●4楼击毙二个黑帮的成员。
●不要引发警报，打开电梯开关。
●在6楼更新电脑数据，注意不要损坏数据。
●8楼进入用电脑打开门(尸体旁)，寻找监视录像带。
●拯救屋顶的LZ。
●利用楼顶的另一部电梯，来到floor2布置3枚C4。
●中途要换衣服。
●取得样品。
●在直升机停机坪和利安会合。



CARTHAGE,MICHIGAN QUARANTINE ZONE

【任务简报】

我对埃玛尼的死应该承担部分责任，我们通过投币来确定谁将跟随这位朝鲜代理人 "Kim Yong-jun"并进入村川的大楼完成这项任务，如果我掷的那枚硬币失败了，在丛林中腐烂的将会是我，我们带他回家，那是我唯一能做的。我想知道谁会购买这些NK的核武器。

当然我们还有其他工作要首先完成，在你寻找飞机残骸的路上设置这些杀伤地雷，而你返回的途中将不得不面对整个缅甸叛乱军队，这些地雷就是为他们准备的。找到金的尸体以及他随身携带的公文包，要记住，他们击落了我们的联络飞机并杀了我们的人，这些畜生已经全面向我们开战，将他们全都干掉。

任务流程

●在沿途布置4枚地雷
●在桥下布置C4炸弹
●将所有的木桥下布置C4炸弹
●破坏雷达
●消灭Than muang
●找到Kim yong-jun的公文包
●在坠落事场所找到艾米·格雷的尸体
●在艾米·格雷的尸体上找到tracking device
●在飞机头找到yong-jun Kim
●找回病毒样本
●消灭MetaGlobal恐怖分子
●从恐怖分子身上拿回文件
●将艾米格雷的尸体带回小船。



CHECHEN TERRORIST BASE

【任务简报】

我们的时间已经所剩无几了，伊万诺夫在军事基地下面的某处藏有一枚核导弹，CDP已经非常清楚他们已经将这枚导弹对准了莫斯科。

你的任务需要独自完成，我想要你彻底的寻找伊万诺夫的贴身武装并加以消灭，我们在开战之前将尽力打击恐怖分子的士气。

STONE将会在战略要地布置好C-4来确保我们能够安全撤离。加比直接扫清支路来确保安全。我将负责森林地段的敌人。祝你好运。

任务流程

●消灭伊万诺夫的四个手下
①第一个在一开始边上的一个兵营里，冲进去就可以打死他。
②第二个会在高墙上射击，最好从边上上去干掉他，下边非常容易被爆头。
③第三个在坦克中，可以躲在屋里，等到他露头再打。当然也可以用反坦克手雷将他的坐骑也一起干掉。
④第四个在直升飞机附近，最好先行处理他，如果飞机起飞就没有机会了。
●为STONE提供火力支援。
●保护阿利玛·哈达德的安全，此任务时STONE也许会帮你完成。
●跟紧并保护加比，有时间限制，在导弹发射前将它关闭。



游戏共有9个大关，另外还有9个附加关卡（包括训练关），因为篇幅限制，附加关卡就不能向大家介绍了，不过经过了这么长时间的洗礼，我想那些对玩家来说都已经是小意思了。不难的，尽情享受屠戮敌人的快感吧！

■文/魔舞之妖刀　编排/宇部



みんなのGOLF 4 EVERYBODY'S GOLF

[大众高尔夫4]

可爱的人物、漂亮的球场、出色的系统，这样来描述一款高尔夫游戏让您想起了什么？没错，这就是日本的国民级高尔夫游戏大众高尔夫系列。容易上手的特点让其成为老少皆宜的作品，而游戏营造出来的轻松活泼的气氛也使得其成为休闲和多人同乐的佳作。现在，最新作大众高尔夫4又来到我们身边，系列Fans和那些向往高尔夫球却无法支付其高昂费用的人一定不要错过。

PS2	厂商：SCE		发售日：2004.1
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

开始打球前的准备



A 哇，是大众高尔夫4！太好了，老早就想玩它了，怎么才能最快的开始游戏，有什么需要注意的呢？

Z 在主菜单两次都选择第一个模式吧。进入后首先是选择球场，最上面显示的是球场的编号，“－”表示这个球场还没有开放。中间是球场的示意图片，而下面的内容很多。最左边的星星先不管它，中间是“18ホール”，这说明这是一个18洞球场。接着是季节选择，季节会对球场的天气情况有一定的影响。最后是球场的综合难度，1表示是最容易的了。



选定球场后马上进入球手选择。左边标示出了球手的名称，一颗心表示爱情度，然后是一个箭头。这个箭头的颜色表示的含义是这名球手打出球的弹道是高还是低，蓝色表示低弹道，红色表示高弹道，绿色介于两者之间。同时箭头的弯曲方向表示了球手打侧旋球的能力，向左边弯曲表示球手擅长左旋球而不擅长右旋球，向右边弯曲则相反，直线不弯曲表示球手侧旋球能力是平均的。另外，如果玩家是个左撇子，可以在选人时按下□键，这时会在心的后面出现“左打”字样，这样球手也变成左撇子，更符合玩家的习惯。



A 真是个细心的设计啊。左边那一堆假名和字母表示的好像球手的能力吧？都是什么意思啊？

Z 不错，那些表示的是球手的各种能力值，它们的含义分别是：●パワー………力量，决定球手击球的最远距离。后面跟以数字说明，一目了然。

●コントロール……………………控制，决定球手的击直线球的质量
●インパクト……………………………精准，决定球手的有效击球范围
●スピン……………………………旋转，决定球手打出各种旋转球的能力
●とくい…………………………………………………………擅长能力
●にがて…………………………………………………………不擅长能力

下面是球杆和球的选择，不同的球杆和球有不同的性能，在选择的同时人物的能力值会跟着变化，选择一套最适合自己风格的组合吧。大部分的球杆和球都要在商店里购买。



A 明白了。选定球手后接着选择服装，原来也有隐藏服装的设定，要怎么打出来呢？不管了，随便选一套开始吧。怎么？原来还有个最终确认画面。

Z 左边是球场和球手的信息，右边暂时只有一个球僮的选择，仔细确认一下吧。没有错误就选择右下的“コースに出る”开始打球喽。

第一次打球

A 开始了开始了，要按哪个键啊？



Z 先不要急，第一步我们先来看看屏幕上提供的信息。左上角的小旗子上写“1”，说明这是球场的第一洞，PAR4表示此洞标准杆为4杆，404y表示此洞球场全长404码。下来一点，球手大头照右边的数字表示此时的总杆数和此洞的第几杆，下面表示球手在此洞获得的积分。画面上方有个蓝色的“↓15y”和一个红旗标志，表示球洞的方位，以及球洞与目前击球点的相对落差。右上的蓝色箭头表示风向和风速。

A 我注意到风速写的是？m，这什么意思啊？

Z 开球时是不知道具体风速的，只能凭经验判断。依据有两个：一个是看箭头上色块的流动速度，越快表示风速越快；第二个是按十字键↓，这时会从球那里飘起一些草叶，然后可以根据草叶的飘动情况来判断。

A 等等，现在这种向后方吹的风，用这种视角根本看不出草叶向后飘动的情况嘛。

Z 为中心转圈或者拉进推远。左摇杆则可以你自己的视角左右观察。除了摇杆外，十字键的↑↓可以将视角抬高和降低，△×键可以推进和退回视角，L2键可以转换到球的预计落点周围及球洞旁观察情况，Start键则可以鸟瞰球场。不管视角如何变化，按下R2键即可恢复到原来的默认视角。

A 嘿，我发现鸟瞰时摇杆和△×键仍然有用哦。好了，正式开球前需要注意的东西都应该讲完了吧？讲讲怎么打球吧。

Z 其实要注意的远不止这些，不过与其听我讲，不如自己亲身体会印象深刻。接下来就讲解怎么打球吧。

击球的奥妙都在画面下方的那个标尺上。按一下○键，标尺上的白色游标开始向左边移动，标尺下方的数字刻度，它们代表了挥杆能将球打出的理论距离，看准了再按一下○键就确定了这个力度。游标在抵达尽头后会折回向右边移动，这时注意力就要高度集中了，当游标进入标尺下黑、红、粉红三色组成的有效击球范围后就可以再次按下○键来确定击球点。如果游标停在粉红色区域内，那么球会较准确地按照你预想的轨迹飞行，球僮也会喊出“Nice Shot！”；如果停在红色区域内，球手头上会出现一个惊叹号，表示击球点并不完美，球的飞行方向会据情况往左右偏离；如果停在了黑色区域或者根本没有按键确定击球点，球手头上会出现骷髅标志，这就是个失败的挥杆，这时球会完全乱飞或者更糟。球手的精准能力就是影响这个有效击球范围大小的。

A 啊，我不小心按了一下○键，我还没有调整好方向啊。救命啊！

Z 不用急，在还没有确定力度之前赶紧按下×键就可以取消游标的移动。如果已经确定了力度就无法取消了，所以一定要小心。不过由于游标向左移动的速度比较快，确定力度时难免会出现一些偏差。微小的偏差是可以修正的，方法是在确定击球点时使用△或×键而不是○键。△键会使得已经确定的力度再稍微加大一点，×键则相反。这种方法只能进行小幅度的修正，碰到大的错误就无能为力了，所以多加练习才是修正偏差最好的方法。

A 我刚刚注意到游标往右移动后，起点还留有一个游标的印记，难道有什么特殊用途？

Z 仔细观察不难发现这个印记处于下方有效击球范围的正中间，只要在确定击球点的时候游标和这印记重合，就能打出完美的一击，这时候球手头上会出现一个音符。完美一击意味着球会非常精确的按照预想的轨迹飞行。同时，根据你按键力度的不同，会有3种不同的音符出现，球手对挥杆力度的把握也有一些微小的差别。

A 哈哈，我打出了“Nice Shot！”哦。但我确定的力度是246y，怎么球没有飞这么远啊？

Z 当然没有那么简单，不要忽略了各种影响球轨迹的因素。首先是风，一般来说，高弹道的球受风的影响比低弹道的球要大得多。然后是球落点周围的地势，如果正好是下坡，球落地后就可以再顺势向前滚一段距离。这次挥杆运气差点，空中有相反的风吹，落点还是一个上坡，球打出去的距离肯定比预想的要近了。我们在此时可以按△键切换成球的轨迹画面，白色虚线表示出了此次挥杆球的轨迹。

A 从轨迹来看，球在落下时前进的势头被风压制住了。这个风还真讨厌，有什么办法跟风对抗？等一下，这个轨迹怎么是向左边突出的啊？

Z 在大自然的强大力量面前，我们还是努力去适应比较好。轨迹向左凸，表明这一球是个左旋球，也就是球先向左飞，然后沿弧线向右。发左旋球的方法是在确定击球点之前按住十字键←。同理按住→就可以打出右旋球，这两种称为侧旋球。旋转球中还有上旋和下旋，方法分别是按住十字键↑和↓。上旋球的效果是使球弹道变低，落地后向前滚动的力量更强。下旋球则相反。

说到旋转球，我们来看一下屏幕右下那个球的放大图。上边和右边的黄蓝色条分别表示了此时能够打出侧旋球和上下旋球的幅度。注意到那个红点了吗？它在黄色条的最左边，说明这一球是这个球手正常情况下所能打出的最旋的左旋球。幅度随各个球手的旋转能力不同而不同，另外，还记得球手能力上的那个箭头吗？它所表示的球手击球的弹道也会对这个黄蓝色条有相应的影响。

了解了各种旋转球的发动方法，就能更好地针对风制定策略了。风向和风力在一个球洞的比赛中途是不会改变的，所以我们可以作通盘的考虑。风还真是重要啊！明白了，开始打

A 第二杆吧。嗯，这次屏幕上有不少东西都发生了变化呢。“1打目”变成了“2打目”，这个我明白，是说这是第二杆。“残り400y”变成了“残り154y”是说距离球洞的直线距离现在只有154y了。球和球洞的相对位置也发生了变化。可是，那个大头照下面的“20Pts”是什么意思啊？

Z 这个是积分。比赛时会按照球手的表现给予一定的积分，打完比赛后，积分将被存储下来，成为可在商店中购买各种道具的代币。下表列出了各种能获得积分或减少积分的情况。

日文	中文解释	获得加分
パー	平标准杆进洞	100
バーディー	低于标准杆1杆进洞	200
イーグル	低于标准杆2杆进洞	300
エース	一杆进洞	400
アルバトロス	低于标准杆3杆进洞	500
パーオンキープ	低于标准杆2杆将球击上果岭并距离球洞5m以上	10
ファインショット	同上，距离球洞3～5m	20
スーパーショット	同上，距离球洞2～3m	30
ウルトラショット	同上，距离球洞1～2m	40
グレートショット	同上，距离球洞1m以下	50
アンダーパーオン	5杆洞2杆将球击上果岭	50
アンダーパーオン	4杆洞1杆将球击上果岭	70
フェアウェイキープ	开球将球机上球道	20
ピンショット	击中旗杆	30
クルクルパット	推杆使球围着球洞转几圈后进洞(按键力度要掌握好)	20
クルクルショット	同上，但不是用推杆而是挥杆	20
ライジングボール	不明	20
ホーミング	不明	20
水切り	球在水面上弹跳，基本分20，多弹一次+20，如果最后球掉入水中则不算得分	变化
チップイン	不用推杆打球进洞，基本分50，距离10y以上和低于标准杆都有加成	变化
ロングパット	长距离推杆进洞，10m以内50，之后增加1m+5分，20m以上100分	变化
バンカー	击球入沙坑	−20
ウォーターハザード	击球入水	−40
OB	击球出界（球场边界由白色木桩标出）	−60
アンプレアブル	无法击打的球	−60

A 看来不但要尽量减少挥杆数，还要尽量获得积分啊。还有两处明显的不同点，就是左下的球杆和力量标尺上方的一条白线，这些又是什么意思呢？

Z 先来说说球杆。真实的高尔夫球杆分为三种，而在游戏中我们并不必考虑过多，因为球僮会给球手最适合目前情况的球杆，当然我们也可以用L1和R1键来挑选自己想要的球杆。一般来说，低数字编号的球杆适合打出上旋球，高数字编号的球杆适合打出下旋球。另外看到那个从球向前延伸出去的白色半透明扇形了么？直线球会落在这个扇形的延伸区域内，角色控制值越高，这个扇形角度越小，所以就能更加精确。不同的球杆同样能改变这个扇形的角度，看看这次用6号铁杆和刚才开球时使用的1号木杆之间扇形的差别吧。最后也是最重要的一点，不同的球杆能打出的最远距离是不一样的。

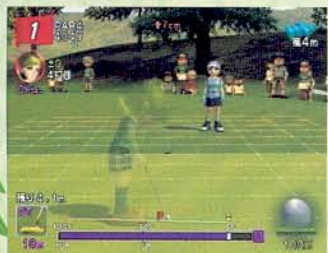
再来看看白线。白线右端的小人表示球手的位置，左端的箭头表示最远击球距离，这根白线非常直观地表示出了这两点之间的高低差。如果某一段地势比球所在点要低，则会用蓝色来表示，反之高点则会用红色表示，高低差越大颜色越深。在这张图中，线上还有一个红旗标志，它表示的是球洞所在点，这个距离和下面的力度标尺是对应的，方便我们调整力度。

A 这样啊。好，看我的第二杆……晕，打进沙坑了，20分积分也没有了。这回我注意到右下的球放大图这里多了个7度，然后球下面的百分比也变了。解释一下吧。

Z 7度表示的是球所处的地面与水平面的角度，它会影响到下一杆球的轨迹，地面向哪一方倾斜，球就会偏向哪一方。再仔细观察一下会发现这个球还在滚动，这种滚动说明了球击打出去落地后的一种滚动趋势。地面的倾斜影响滚动的速度和方向，进而又影响打出落地后的滚动趋势强弱和方向。



下方的百分比表示的是杆的力量到达球上的实际力量范围。这是因为环境会对挥杆产生影响，损耗其力量。这里的情况是61～100%，假设第三杆力量确定为60y，那么球的飞行距离就会在37～60y之间。要缩小这个范围可以试着更换球杆，或者努力使出完美一击。在开球区、球道和果岭这些平整的地方，这个范围是非常小的。而在杂草地，沙坑等地方就比较大了，一定要尽量避免进入这些区域。还有就是天气也会对这一数值产生影响，小雨天数值范围要整体下降3%，比如现在这种情况如果碰上小雨的话范围就是58%～97%。如果是大雨和下雪的天气，范围将整体下降5%。



A 终于击上果岭了，可以玩刺激的推杆模式了。推杆操作和挥杆有什么不同吗？还有这些个网格是干什么的？

Z 推杆和挥杆有很大的不同，推杆的游标只需要确定力度就可以了，风对推杆也不会造成任何影响。网格起一个参照的作用，每一格距离1m。而上面流动的光点则表示地面的倾斜程度，速度越快倾斜越大。推杆的时候要注意的有两点：力度和角度。如何确定力度呢？如果球洞和球处于同一水平位置，那么直接使用相应的力度就可以了；如果球洞比球位置高或者比球低，则要在直线距离基础上加上或者减去一些力度。一般的，球洞高出或低出N cm就要多加上或减去n=N/10 m的力度。像现在这样的情况：距离球洞4.1m，球洞高出7cm，那么比较适合的力度就是4.1+7/10=4.8m了。如果高低差较大，比如超过30cm，就要适当的加大n的值以适应这种陡峭的坡度。角度的确定没有太多的技巧可言，只有熟悉了光点流动速度所表示的坡度，才能很好地找到最佳的角度。

其实推杆不能简单的分为力度和角度两点，需要把它们结合起来分析。如果角度很准的话，力度就算比正常的大出1m也照样能进。但是如果角度不够准，比如球到达球洞时沿着边缘打转，这个时候如果力度过大，球就会飞出边缘进不了洞。另外，当左右倾斜较大时，球需要沿着一个较大的弧形路线前进，这时球实际滚动的距离会比直线距离多不少，所以需要适量的增加一些力度了。

有用的高级技巧

A 不错不错，第一次就打出了一个平标准杆的PAR。但是PAR并不算好成绩啊，我要打得更好才行，有什么高级技巧全都告诉我吧。



Z 首先说说超级旋转球。我们已经知道了发旋转球的方法，而超级旋转球就是旋转球的加强版，它能够突破球手的旋转球幅度，从而打出更加旋转的球。其具体的发动方法是：确定力度前按住相反的方向键，确定击球点时按住相应的方向键。举例说明，超级下旋球的发动方法是确定力度前按住↑，确定击球点时按住↓。需要注意的是，这一杆必须是完美一击，不然是打不出来超级旋转球的。看看这个超级左旋球的轨迹吧。



如果打出超级下旋球且球击中了球杆，那么就会出现球弹开后包着蓝色的火焰自动向球洞滚去的精彩一幕。

还有一种上旋和下旋球，发动方法是确定力度和击球点时都按下↑或者↓，条件是力度必须达到最大，必须是完美一击，这样球手和球都会被非常漂亮光所包围。这种球的作用是将弹道提升至最低或最高。







接着讲一讲加力击球。击球前按下□键，标尺右边的那个数字就会燃起红色的火焰，同时最大击球距离会增加10y，如果使用的球杆是1W，还可以再按一次□键燃起蓝色火焰，此时球手的力量会增至最大，但是就会更难控制好球了。加力击球在一次比赛中的使用次数是有限制的，用完就没有了，所以要好好计划使用才行。如果力量确定为最大就能够打出大力的火焰球。

下面讲述最重要的远距离击球上果岭的技巧。只要注意了两个要点，基本上可以保证一次漂亮的击球。

1、风。我们利用果岭的网格作参照来看左右方向的风，基本上每2m的风会使球偏移一个网格，如果碰到向左的6m大风，就应该瞄准球洞右边3个网格距离的点了。而前后方向的风会推进或阻碍球的飞行，基本上每1m的风会使球偏移1码的距离，比如向前的4m风情况下，我们就要少用4y的力度来击球。这些只是球洞和球没有高低差的情况下适用，如果有高低差，那又要做一些调整，调整的具体幅度就需要在游戏中慢慢体会了。

2、球杆的选择。球僮提供的球杆最远击球距离一般都比球洞的距离远，这给了我们一个失误缓冲的余地。不过我仍然建议大家配合加力击球的能力找到最远击球距离最接近球洞距离的球杆，这样可以保证所要确定的力度在标尺的最左边，这样比在标尺中间估计力度要容易和准确得多。

A 好复杂啊。看来没有多次的尝试和体会，是不可能打出好球的。

游戏的主要模式介绍

A 既然决定要认真练习这个游戏，那么讲讲游戏的其他方面的情况吧。

Z 好的，这就开始介绍大众高尔夫4的主要游戏模式。

进入游戏后选择ひとりでGOLF则进入单人游戏模式。这里又有5种选择：

●トーナメント——巡回赛。选择一个球场打满18洞，然后和NPC进

行排名。排名的依据最重要的当然是杆数，另一个因素就是积分，在杆数相同的情况下，积分高的一方排名也高。如果能获得第一名，会有一个9选1的抽取道具的机会。完成比赛后将根据排名情况给玩家一定的经验值，当经验值升满时，就可以参加提升巡回赛等级的考试，顺利通过考试后会有一个新的球场供游戏。



●VSモード——对战电脑。这个模式是和世界各地的球手进行比洞赛，除个别人物限定了对战球场之外，大部分都能自由选择球场，所以我们可以选择较为熟练的球场来应战。比洞赛具体的规则是，以每一个洞为一单元来决定输或赢，每一洞杆数最少的一方，即为该洞获胜者。对战规定的洞数为9洞，如果你在一个球洞的比赛中击败了对手，你的得分就会加1，人物头像旁边会显示“1UP”，同时对手得分减1，显示“1DW”。同理，随着你的得分升高，就会有“2UP”、“3UP”，而如果被追成平局，则双方都显示“EVEN”。一方只要达到以下条件中任意一个即可赢得比赛：

1、领先的洞数超过还未打的洞数，比如打完7洞后分数已经“3UP”了，这样就算剩下两洞对方全胜也没有意义，所以就可以中止比赛了。

2、分数达到“4UP”。

如果9洞比赛完毕仍然是平局，就会进入突然死亡模式，这时只要一方先获得“1UP”即可赢得比赛。

将某位电脑球手打败后，就可以在其他模式中选用这名球手了。同时如果以“2UP”以上的成绩“快胜”，被击败的球手会出现ハード（困难）模式供玩家再次挑战。ハード模式下的球手不但穿上了隐藏的服装，他们的能力也有变化，使得他们更加强大，难以被击败。

在和某些特定球手的特定难度对战时，会加入一些特殊的规则，详见下表：

规则名	具体内容
ラフで+2打	将球打入球场周围的深色杂草区域罚2杆
バンカーで+2打	将球打入沙坑罚2杆
木に当てると+2打	球在飞行过程中碰到树木罚2杆
バックスピン使用不可	不能使用下旋球
デカカップ	大号的球洞
ポイント即决	杆数相同的情况下以积分高低决胜

除了这些规则外，还有一些人物对战条件有特殊的限制，比如赛程中一直会吹有大风，限定比赛球场、球杆或球员等等。有了这些特殊规则和限制使得比赛更具挑战性，当然也增加了难度。其实并不用担心，和这些人物对战如果重复挑战3次仍然失败，那么特殊条件将会取消。



●トレーニング——训练模式。此模式可以使用在巡回赛模式中解锁的球场和球员，且提供各种练习方式，同时可以对各种影响比赛的环境进行调整，非常的强大和体贴。

图中モード表示模式，可以选择通常练习和推杆练习两种。普通练习是模拟正式比赛，练习从开球到最后入洞的全过程。普通练习中按下Select键可以弹出另一个菜单，在这里可以对风和晴雨天气进行调整，还可以随时更换球手以及球杆和球。推杆练习是在モード中选择パット进入，有ロング长距离推杆和ミドル中距离推杆之分，可以在距离菜单中选择。推杆练习并不像普通练习那么自由，它规定10个球场，只给一次推杆机会，不管进洞与否都直接跳到下一洞，全部完成后对命中率进行统计。

●ミニゲーム——迷你游戏。在这个模式中，提供3个球场。其中松风ゴルフクラブ是短球场，只有9个球洞，且每洞的标准杆都是3杆，这里是练习远距离击球上果岭的好地方。还有两个球场是精心设计的推杆球场，目的同样是将球推进球洞，不过球每滚动1m就得1点，所以想要尽可能多地得点就要找出一条最长的路线。因为球洞附近的一小圈地面经过特殊处理成漏斗状，大大增加了进洞率，所以我们可以更加自由地选择路线而不用过于担心最终的进球。不过就算如此同样可能出现一杆进不了洞的情况，这时还有第二杆机会，不过前一杆的点数将作废，同时第二杆所得点数由蓝色表示，也会影响最终评价。

●全国大会——到官方网站上注册参赛获得一个密码进入该模式，这里就不介绍了。

选择みんなでGOLF进入多人游戏模式，这里的内容和单人模式基本相同。如果拥有“色物ルール”这个道具的话，在这里就可以设定特殊的规则了。

其他的要素和隐藏内容

A 游戏模式相当丰富呢。还有没有其他好玩的东西呢？

Z 选择データ可以查看自己的综合成绩，查看道具，还可以回放游戏的VTR。游戏中的精彩进球会自动地被录制下来，我们也可以在一洞结束后按L1键手动录制。如果拥有“VTR增设”这个道具，就可以增加VTR的录制数量。



ショップ是商店，可以购买各种道具，当有新货供应时，木牌上会停有一只七星瓢虫。另外购买菜单角色アヤ后，在菜单画面下长时间不动可以和她玩猜拳。

オプション里可以进行各种设定，选“パスワード”还可以输入密码。说一个最实用的密码“やなへぬひふ”，作用是商店的所有商品打八折，这个时候再去商店，会发现店员MM的心情有变化。

还记得一开始选球场时提到的星星吗？它表示我们对这个球场的攻略度，一个洞的最好成绩是-1杆或更高，星星就会增加一颗。星星达到10颗，这个球场会出现左右反转的ミラー版，达到15颗，会出现开球点靠后的バックティ版。接着把バックティ版攻略度提升到15，会出现上级者モード，这种模式有着风速和球的落点都不会表示出来等苛刻的限制。



A 最后再问两个问题，球手的隐藏服装怎么打出来啊？这个游戏有隐藏的人物吗？

Z 挑战困难模式的球手获胜就可以获得新的服装，也可以用钱在商店里面买到。不停的使用某个球手，爱情度就会升高，这时服装的其他两种颜色就会出现。爱情度提升也会使得球手的加力击球次数增加，控制能力加5点，还有就是完成一洞的比赛后可以按L2键来模仿其他角色的胜利或失败动作。

有两个球手可以算作隐藏人物，一个是小狗ドギー，与它对战的条件是4UP完胜プリン。另一个球手在クーガー的下方，マリオン的右边。其实就是我——Z。

A 原来你是大魔头，救命啊！

ノーマルモードに勝利すると、Zでプレイすることができるようになります。

■文/AZ　编排/宇部









ポポロクロイス POPOLOCROIS 月之法则的冒险

波波罗克罗依斯

■文/无无　编排/宇部

PS2	厂商：SCE	发售日：2004.3.18
	类型：RPG	价格：5800日元　其他：——

很久很久以前，这个世界还充满光明。妖精们主宰着这个世界，天空，海洋，森林，这些都被妖精族所控制着。但是后来，长生的龙族和作为众神代理的人类出现了，他们在这个世界的各地居住了下来。而妖精们却被夺走了先前的住所，心态也发生了些许变化。

也许正是这细微的变化，让邪恶的种子有了发芽的机会。终于，妖精王泽菲斯得到了黑暗之力。成为了暗之妖精王的泽菲斯开始了对其他种族的迫害，他用那黑暗的力量，使得大陆上的悲伤和憎恶变得越来越多了。

这个世界失去了光辉，逐渐被黑暗吞噬着。众神看到这种场景终于被激怒，创造主迪昂出面打倒了黑暗妖精王，并把他封印到了黑暗世界中，在这之后……

全流程最速解说+全道具情报大公开!

（基本格式为：★地点、——流程、表格为在该地点可获得的道具及恶魔情报）

★ポポロクロイス城

——剧情完了之后从窗户走出去

- ミントドロップ×3(エレナの的房间)
- 愈しの枝×3、爽快药×3、水果×3(望远镜房间)
- 体力リング（1F)

——走到庭院里和皇帝ピエトロ对话，学会"发射"的方法，并得到风精灵石×10,水果×10后出城。

★ポポロクロイス城下町

——得到宝物后就可以出去了，有钱的话最好买个"革之靴"。

- 炎/水/风精灵石各×3(教会)
- 炸弹×3(民家2F)
- 精灵之惠(给牛吃水果)

★ポポロクロイス平原～タキネン溪谷

——在平原上会有敌人出现，皮诺的能力还很弱，最好守着SAVE点多升级，如果之前买了"革之靴"的话速度会加很多，战斗起来也比较占便宜。

- 痊愈果实(给马吃水果)
- 治愈之叶×3,ミントドロップ×3
- 生命苹果(把风精灵石发射出去)
- 500G(用炸弹破坏崖壁)
- 腕力リング(用马鲁克发射风精灵石)

——在转换场景后和大树下的ネモッチ对话得到仙人之书041/070

- 力量苹果(由马鲁克发射)
- 炸弹×3,水果×9(大树后)
- 粉恶魔(给马吃水果)

★タキネン溪谷

- 爽快キャンディー(给小白猪吃水果)
- 黄恶魔

——过河后的山崖有很多道具，不过敌人也变得强了起来，要小心。

★タキネン村

——金钱足够的话最好买下"兵士之剑"和地图。

- タキネンパン(宝箱)

★フローネルの森

——敌人又得到了强化，如果之前没有练级的话会比较困难，直接往南边的レオナ的家里跑吧。

- 运のリンゴ(发射风精灵石后宝箱就会掉下来)
- 600G(用炸弹破坏岩壁岩)
- お守り(宝箱)

——到达レオナ的家之后马鲁克加入，加入后在タキネン村的商店里就有马鲁克用的装备出售了。最好买一个"革之靴"，因为他的速度实在是太低了……

- なごみの水(レオナ的家)
- 战士のベルト(レオナ的家门前,用马鲁克发射得到)

★ポポロクロイス平原

——从那个大树的场景往西南走会有剧情发生，然后进入通往いさご的路。

★いさごへの道

——进入后就有宝箱，挡路的岩石要用炸弹炸开，另外这里的地图可以从蓝恶魔处买到。

- 精灵晶(用马鲁克发射风精灵石)
- 水精灵石×9,风精灵石×9,水果×3(用炸弹破坏2棵倒在地上的树后得到)
- 红恶魔(树木茂盛的地方)
- 蓝恶魔(在SAVE点右边)

——在前面的广阔场景里敌人多半是复数出现的，要小心。在最开始的分叉往右走，在地图北面有个宝箱，让马鲁克把它挪开，继续前行。

- 1000G(用风精灵石弹射后落下)
- 精灵之惠×3,治愈之枝×3,万能药×3(用火精灵石弹射得到)
- 风精灵石×9,炸弹×3
- 力のリンゴ,生命のリンゴ,知识のリンゴ(用马鲁克弹射风精灵石)
- 粉恶魔(给门前的牛吃水果)

★ポポロクロイス海岸

- 黄恶魔(用炸弹炸开岩石)
- 红恶魔(小树丛里)
- 光の玉×3,圣なるお香×3(用水精灵石打开)
- 光の玉(给海龟吃水果)

——原路返回，直接沿大路走到海边。进入码头后有情节。情节完成之后再和ルナ对话可以得到「月の恵み」。

- 精灵の恵み×3,モンスターコロン×3(武器屋)
- ハーブあめ×3(武器屋边上的宝箱，用马鲁克打开)

——在停船所的深处洞穴里有个青蛙，其实他是ピエール马戏团团长，给它吃水果它会让你帮它找失踪了的船员。

- 800G(水精灵石)
- 万能药×3
- 水果×9
- 黄恶魔

★ポポロクロイス城

——在马屋和レオナ对话完之后，在ポポロクロイス城下町可以用马鲁克弹射水果发现一个绿恶魔。之后向フローネル森出发。

★フローネル森(かけあしの泉)

—— 一直向里走，则遇上了本作的第1个BOSS。

BOSS レッサーデーモン

登场场所	フローネル森
HP	1600
经验值/取得G	150/0
落とすアイテム	光の玉、月の恵み、なごみの水，爽快キャンディー、愈しの果实

■**攻击方式**——没什么特别的,只是会用全员攻击的雷魔法,但威力也有限。

■**攻略法**——轮到自己的时候多蓄力，尽量在气槽全满的时候进行攻击，这样攻击和防御都会提升，不会受到什么很大的伤害，多用合体技也是快速取胜的良药。　BOSS战时的道具消失时间加长了，所以不用太着急，另外如果HP在50以下最好回复一下。

★ポポロクロイス城

——来到西北的风车房间顺梯子下去有一个祠，在入口的灯笼左侧使用炎精灵石就可以打开入口。

★龙之祠

——进入后左边的门要在灯笼的旁边使用炎精灵石来打开。

· 俊足リング,炸弹×6
（用马鲁克弹射风精灵石得到）
· 仙人之书045
· 龙之祠的地图
· 仙人之书046(把灯笼点燃)

——之后向北过一个门后来到2F中央左侧通路，踩到地上惟一会变色的地板后出现宝箱。

· 仙人之书047
（打开开关后弹射风精灵石）
· 炎/水/风精灵石各×9
（打开开关后弹射风精灵石）

——在前面的台上用弹射落到1F，然后用炎精灵石弹射墙壁上的一个龙图案，这样用红色地板就可以在1F，2F之间进行移动了。

——在龙口对着的墙壁上还有一个图案，按炸弹和炎精灵石的顺序弹射就可以使1F右侧的移动地板也可以使用了。现在再向里走就是BOSS战了，先搜索一下吧。用右侧的移动地板来到2F右侧。

· 光の玉,圣なるお香×3,モンスターコロン×3(马鲁克弹射风精灵石)
· 2000G(打开开关后弹射风精灵石)
· ゴールドオーブ×3
（打开开关后弹射风精灵石）
· 守りのリンゴ(打开空宝箱开关后马鲁克弹射风精灵石)
· 红恶魔(在岸边附近出现)
· 革のブーツ(马鲁克弹射风精灵石)

——往前走有一处墙壁会变色，用炸弹炸开进去。

· 绿恶魔(把水果放到宝箱处即可)
· 1000G(风精灵石)
· ローズオーブ×3(风精灵石)

——道具搜刮完之后把右侧大厅南边的灯笼点燃，门开了，BOSS在等着你……

BOSS 主亡きヨロイ

登场场所	龙の祠1F
HP	1600
经验值/取得G	250/0
落とすアイテム	虹色の玉、力のリンゴ、守りのリンゴ、素早さのリンゴ、战士のベルト

■攻击方式——它最大的特点就是会蓄气了，能力都会得到提升，还有就是多数的攻击都带毒。

■攻略法——中毒后要立刻回复，不要吝惜道具，HP在80以下就要及时回复，以免出意外。基本在它蓄气的时候我方也要多蓄气，合体技也要多用。

——打倒之后得到"黄金の键"，然后回海岸。

★海岸

——再次去停船处，把"黄金の键"交给ルナ，她就会加入，这之后商店里也会出现她的专用装备。

★タキネン村

——去森林的村口发生了剧情……

★ポポロクロイス城

——直奔3F的会议室，然后发生剧情。在城下町的旅馆住宿后去海岸。

——另外调查2次石化后的ピエトロ就可以得到"龙之剑"。

★海岸

——在SAVE点前面的场景里BOSS就会出现。

BOSS ボアデリス

登场场所	海岸
HP	2500
经验值/取得G	400/0
落とすアイテム	精神のリンゴ、运のリンゴ、力のリンゴ、愈しの腕轮

■攻击模式——会单体的2连续物理攻击，以及单体麻痹魔法和全员黑暗魔法，惟一值得庆幸的就是它的全员魔法没有攻击力。

■攻略法——新加入的ルナ如果被打到的话伤害就接近100了，要用道具或法术来强化一下防御。BOSS的状态变化攻击比较多，要准备些道具回复。之后全员强化后用合体技将其打倒便可。

——胜利后就可上ダカート号。

★ダカート号

从甲板进入船尾部的屋子后，进左边的屋子发生剧情。

· 健康サンダル
· 1000G
· なごみの水×3

★ダカート号

——晚上接受モンバ的测试，要去的地方是以下5个，按顺序就可最快完成，当然也可以去练级。

1.船长室
2.在船头观望台找船长
3.到地下2层的仓库，然后找在船尾的ビリー
4.数大炮的数量(17门)
5.回去报告

——之后第2天给トード送饭后回到甲板将进入BOSS战。



BOSS ボアデリスマザー

登场场所	ダカート号·甲板
HP	2400
经验值/取得G	400/0
落とすアイテム	虹色の玉、守りのリンゴ、惠みの腕轮、精神のリンゴ、素早さのリンゴ

■攻击模式——单体2连续物理攻击，单体麻痹魔法，全体黑暗魔法

■攻略法——エレナ会强制战斗，可是防御力也比较低，ルナ就不要出来了吧……攻略法和上一个BOSS差不多，多注意回复+合体技打击。

——战斗后和甲板上的ルナ，厨房里的马鲁克，甲板上的ルナ依次对话后发生情节，强制战斗后モンバ和エレナ加入。

——同样，商店里也会出现这2个人的装备。

★工厂

· 月の恵み×2,精灵の惠み×3,
圣なるお香×3
· 愈しの水×2,なごみの水×3,
モンスターコロン×3

——在前面会有挡住的路，但用弹射把集装箱打到对面的地上开关就可以了。过桥后再把箱子弹回左侧就可以了。

· 爽快キャンディー×3,なごみの水×3
（用炸弹炸坏木箱后得到）
· 工厂地图

——然后遇到一个忘记了自己ID的机器人，调查它的背后就可以知道ID，然后能得到"生命の指轮"。在前面再用集装箱压开关前行。

· 1500G(用炸弹破坏集装箱后得到)
· 革の服,飞翔の羽根

——最后在一个大的场景里从西北的电梯走下去，梯子有点难找。

· 绿恶魔(在木箱附近放水果)
· オリーブオーブ
（炸毁木箱后弹射风精灵石）
· 红恶魔

★居住区

——在乌鸦停在稻草人上面的时候弹射炎精灵石吓跑它们，才可以继续前行。

· 炎/风精灵石×9,なごみの水×3
· 治愈药×3,圣なるお香×3

★黑潮タウン

· 黄恶魔
· 居住区地图(马鲁克弹射风精灵石)
· 豪华な指轮(炸毁垃圾箱)
· 豪华なネックレス(给猫吃水果)
· 2000G,マリンオーブ×3
（马鲁克弹射风精灵石）

——在桥和シゲル对话之后，往地图MAP东北走，看到アケミ在被狗袭击，给狗一个水果之后从アケミ处得到"豪华なタキシード"，再把这个交给シゲル就可以前行了。不过这个也可以在黄恶魔那里买到，只不过要5000G就是了……

★钱汤

——和在舞台上的シゲル对话2次后并对着他弹射，就会得到皮诺的强力武器"ピコピコハンマー"。

——在澡堂前的神田川会有问题问你，按以下的顺序做答便可：

1. 黑潮タウン站前
2. アイアイガサの木
3. 黑潮桥
4. 黑潮汤

· 红恶魔
· 水精灵石×9,万能药×3
· ブラッドオーブ×3

★制御区

——分支路有很多，但都不能走，只有那个蓝色的大门可以进去，里面是制御室。进去后走左边的路，发现一个机器人，可以从它背后调查到它的ID：ID103号：修理担当。

· 制御区域地图,圣なるお香×3,
モンスターコロン×3

——回到大厅，走右边，打开开关后前行，和那个堵住路的机器人对话，可以得知它的ID：ID101号。

——回到制御室，把101,103号机器人调到其他地方去，这样升降机就可以用了。

——坐升降机下去，把地上开关打开后把脱下来的外壳弹射到另一侧的路上去。

——再走到先前被101堵住的路，先坐地图上东南的升降机下去，在西侧又有一个机器人，问到ID后（102）再回到北边的制御室。

· 蓝恶魔

——在制御室把101,102调走，从原来102堵住的路进去，就可以打开制御室的锁，最后再改变一次102的配置，这样所有的锁就都打开了，所有的升降机也就都可以使用了。

——再回到最初下到澡堂的地方，坐背后的升降机到发令所。

BOSS 风云黑潮ロボ

登场场所	发令所
HP	4800
经验值/取得G	700/0
落とすアイテム	♀、运のリンゴ、力のリンゴ、守りのリンゴ、健康六番

■攻击模式——基本都是物理攻击，有全体攻击，还有对单体速度下降的攻击。

■攻略法——因为都是物理攻击，所以用龙剑和ルナ的"スプラッシュ"对他比较有效果。另外它的对单体攻击伤害有100左右，所以回复一定要尽早。而且敌人的防御非常的高，一定要多用蓄力攻击和特技。

——战斗之后拿完宝箱后退出。

· 海风の服,甲罗の靴,钢铁ブーツ
（用炸弹炸毁后弹射风精灵石）
· 兵士の服,锁の靴,おしゃれサンダル
（用炸弹炸毁后弹射风精灵石）

★ダカート号

——武器屋的商品质量上升，和エレナ对话后去マリーナ城。

★マリーナ城

——向セレーネ求解开石化的方法，然后回ポポロクロイス。

★龙之祠

——龙之像只在最深处，而敌人也变强了，要注意。另外这也是锻炼2个新同伴的机会。

——进去后左边柱子上有一个方块，打下来之后放到前面，记得要转成水属性。

· 绿恶魔(给宝箱水果)

——在第1个分支走左边，上面还有一个方块，用风精灵石打下来，放这个方块的地方在分支的右边。

· 龙之祠深处地图(弹射风精灵石)
· 蓝恶魔

——从有地图的宝箱向东走，路不通，但有蓝色和红色的图案，把相应的精灵石弹上去就可以把路打开。先打开蓝色的，这样北边的路就通了，北边

的路有第3个方块，在北边路的右侧有一处会变色的墙壁，炸毁后把方块放进去便可。

· 2000G，狩人のブーツ(炸毁岩石得到)

——此时南边的路还没有通，所以只得先往右走，到一个有浮雕的地方去。

· 黄恶魔
· なごみの水×3，光の玉
· ブラッドオーブ×3，オリーブオーブ×3，ローズオーブ×3

——向前走，墙上会有6幅壁画，其中有5个是相同的，用炸弹都炸一下，这样剩下的一个就会出现一个方块。再把它放到最后一个放方块的地方，这样流水消失，宝物也就拿得到了。

· 2000G
· ナイトソード，骑士の靴
· 天恵の　章，そよ风サンダル
· 着ぐるみ，着ぐるみの足(皮诺EX装备)

——最后走从西南的门，来到满月祭坛。

★满月祭坛

· 守りのリンゴ(按水—风的顺序弹射)
· 力のリンゴ(按水—风的顺序弹射)

——在祭坛取得"月の水"后回海岸，但宝物不要忘了拿。

· 满月の结晶石，狩人の服(弹射炎)
· 月の恵み，骑士の服(弹射风)
· 惠みの腕轮，シルクのドレス(弹射水)

★平原

——从城下町出来的瞬间发生剧情，将和"アロハウルス"进行战斗，但它HP只有1100左右所以基本构不成任何威胁。

★海岸

——进入SAVE点的下一个场景后BOSS出现，其强力的全体攻击很难应付，最好把ルナ的"ヒールウォーター"升到Lv2。

BOSS ガウデ

登场场所	海岸
HP	5000
经验值/取得G	4500/0
落とすアイテム	？、守りのリンゴ、素早さのリンゴ、精神のリンゴ、圣なるお守り

■**攻击方式**——有单体麻痹和全体毒效果的攻击，而攻击全体的魔法更是强力。

■攻略法——皮诺的EX装备最好全装上，这样蓄气速度会得到非常大的提升。但BOSS的全体魔法对精神力强的角色有140左右的伤害，对精神力低的角色更接近200！所以ルナ一定要用"ヒールウォーター"进行全体恢复，其他角色则专心蓄力攻击，合体技也是必不可少的。

★海王丸

——乘电梯到仓库，里面有宝箱，拿完后上到甲板，来到クロコネシア。

· 爽快キャンディー×3，ミントドロップ×3，さっくりクッキー×3
· 炸弹×3

——另外在到达クロコネシア之前与シゲル对话的话可以得到"ナルシアステッキ"。

★クロコネシア村

——这里有很多加强了的装备，但防具的价格较贵，只给主力买就可以了，另外地图也不要忘记买。

· 绿恶魔(村长家门前)
· 渔师の腰卷(村中央の船)

——在旅馆和村长谈话之后全体出发去找デルボイ，在森林里的分叉口全部走右边就可以了。

★森林(村～海岸)

——又遇上了ネモッチ，对话可以得到仙人の书074/076。

· 狩人のベルト(用风精灵石弹射)
· 光の玉，圣なるお香×3，水果×9(先用炸弹炸开树，在弹射炎精灵石)

★森林(海岸)

——ネモッチ又出现了，对话后得到仙人の书044/079。上到山崖后发现一只珍稀的动物，给它吃水果后，花1000G可以买到"究极のジュース"，5000G可以买到"道化师のベル"。

· 奇迹のリンゴ(崖侧，水精灵石)
· 炎/水/风精灵石各×9(崖侧)
· 粉恶魔(给鱼吃水果)
· 红恶魔(鳄鱼像的左下的岩石阴暗处)

——在鳄鱼像附近有一种怪物能力比森林里的怪物弱很多，但经验值也不少拿，在这里多练点级吧。

★到デルボイの家的路上

· 愈しの枝×3，爽快キャンディー×3
· 贤者のベルト(在洞窟里的一处崖壁上，用ガミガミ弹射风精灵石)
· 运のリンゴ(用风向下层弹射)

——在前面桥被一只刺猬给堵住了，只要把水果放在地上引诱它过来，它就会从桥上掉下去。

· 风精灵石×9，圣なるお香×3，モンスターコロン×3
· ブラッドオーブ×5(通往デルボイ家的梯子下面，用风向下层弹射)

★デルボイの家

——对话后回村里的旅馆。

· 知识のリンゴ(用马鲁克弹射风)
· 绿恶魔(家门前的木箱)

★首先检查一下地图…

——从海岸西部再度进入森林，有2个分支，都选从左走，就来到了一个鳄鱼像，从旁边的蓝恶魔处买到地图。

★森林中央部

——进入后走分支的右边，有黄恶魔，高台上还有宝箱，是素早さのリンゴ，要用ガミガミ弹射风。

——再从这里向西北走，通往一个有高台宝箱的广场，再从广场向西走，从有一棵倒树的地方向前走。

· 生命のリンゴ(弹射风)
· 3000G(弹射风)
· 红恶魔(树木茂密处)

——从广场向北，有一个白色的叶子，下面有一个珍稀动物，给它一个水果后对话选择"怖いの？"，再对话一次并给它万能药就可以得到"赤鼻眼睛"。

· 风精灵石×9，水果×9(用炸弹炸开岩石)
· オリーブオーブ×5

——湖的高台有一个サーカス团，可以和其中的2个交换道具。分别是用道化师のベル交换だるまストーブ，用赤鼻眼睛交换スコップ。

★去火山的路

——这条路在之前没有和デルボイ对话时是不可以进入的。

· 健康六番(弹射风精灵石)
· 粉恶魔(给猩猩吃水果)

★试练洞窟的入口

· 红恶魔(鳄鱼像附近)
· 黄恶魔

BOSS パティルーサ

登场场所	试练洞窟入口
HP	5000
经验值/取得G	8600/0
落とすアイテム	虹色の玉、素早さのリンゴ、精神のリンゴ、运のリンゴ、战乙女の指轮

■**攻击模式**——非常强啊，有全体混乱，还有全体攻击并下降各项参数的魔法，尤其雷魔法攻击力非常的高，如果HP没有达到300很容易被秒杀。

■**攻略法**——非常的难打，没有使用合体技的时间，所以要用攻击力最强的马鲁克蓄力之后用"クラッシュボーン"攻击，皮诺在攻击的间隙要用辅助魔法提升同伴能力，而ルナ的"ヒールウォーター"自然就是专心于回复了。

★试练之洞窟

——第1个场景中右侧的墙壁有可破坏的地方。

· 试练之地图

——连着从2个梯子下去，向右走有一个可以破坏的墙壁，里面的宝箱是绿恶魔。向左走则发现有火柱，火柱是横着排列，有3个，可以用水精灵石灭掉，但过一段时间还会出来。抓准3个火柱都被打灭的状态赶紧冲过去，爬梯子继续向下走。

· 水精灵石×9，圣なるお香×3，モンスターコロン×3(用炸弹炸毁墙壁后出现)

——这里有一个搬运石像的谜题，按从低到高的顺序依次按如下顺序排列石像便可：紫、绿、白、茶、黑、橙子、黄。

——全部石像都配置好了之后出现2个方块，把它们放到在下到最深部的途中的两个位置上便可，当然不要忘了改变属性。

——这样终于可以继续前行，门前的灯笼用炎精灵石点燃之后就可以继续前行。在历代船长像下有很多道具。

· パイレーツバンド
· 虹色の玉×3
· 海贼王の服
· パイレーツスピア

——再往前则进入BOSS战，而且还是2连战。

BOSS 历代船长サンバ

登场场所	试练之洞窟
HP	3600
经验值/取得G	10500/0
落とすアイテム	？、力のリンゴ、守りのリンゴ、素早さのリンゴ、健康一番

■**攻击模式**——基本都是单人攻击，



但他有能回复HP并增加能力指数的特技。他造成的伤害平均在200以上，如果增加能力之后就更是可怕了，是非常难缠的一个角色。

■**攻略法**——用马鲁克蓄气满之后的"クラッシュボーン"和モンバ的满气攻击组合是比较好的，ルナ则要专心回复，另外敌人的速度比较快，要用龙之剑等降低他的速度。

BOSS 历代船长シンバ

登场场所	试练之洞窟
HP	2900
经验值/取得G	10500/0
落とすアイテム	虹色の玉、精神のリンゴ、运のリンゴ、力のリンゴ、银のアミュレット

■**攻击模式**——有全体攻击，降低能力攻击，还有MP削减攻击，但是威力都不大。

■**攻略法**——比起上个BOSS来要容易很多了，他虽然技巧多，可威力都不是很大，只有MP攻击有可能会扰乱我方的战术部署，但也不会造成太大麻烦。

——战斗结束之后拿完宝物后回海王丸，在海王丸与シゲル对话之后可以得到ナルシア服，之后去デルボイ的家。

· 王家の服，深苍服，勇者の服
· ロイヤルシューズ，沧海サンダル，豪杰のブーツ

★デルボイ的家

——和デルボイ对话后坐船去レムナス。

★レムナス～浮游岛

——坐电梯下到机关室后发生剧情。

★幻之クロコネシア

· 愈しの水×3
· 4000G(用ルナ弹射风)
· 飞翔の羽根，胜なるお香×3，モンスターコロン×3

★幻之ポポロクロイス城下町

· 幻影地图(用ルナ弹射风)
· 3000G

★幻之マリーナ城

· 2500G(风精灵石)
· 3500G(马屋旁边的树丛里)

——进城之后遇到的敌人非常的强，要小心。另外如果之前培养过モンバ的话连续用他的"雄叫びLv3"可以很轻松的打倒敌人。另外就是一定要装备防毒的装备。

——有一条路的右侧墙壁可以破坏，得到3个三日月の　晶石和3个光の玉×3，勇者の服。

——在向前面走可以在恶魔处买到 回复道具。

· 黄恶魔
· 风精灵石×9，圣なるお香×3，愈しの水×3

· 幻影地图2
· 黑精灵晶，なごみの水×3，深苍服
· 10000G(弹射水精灵石)
· 蓝恶魔
· 安らぎの水，爽快キャンディー×9

★幻之ルナ的部屋

——终于可以喘口气了!

· 贝壳のネックレス
· 绿恶魔(宝箱中)

★パネルのフロア

——把地图东北的方块用ルナ弹射出去，并运到地图中央处，水就会消失。

· 红恶魔(在水里)
· 虹色の玉

★幻の拜见之间

· 黄恶魔
· ロイヤルシューズ，豪杰のブーツ

——出了这间屋子则与"ハーピエル"交战。

BOSS ハーピエル

登场场所	幻の拜见之间
HP	4600
经验值/取得G	13600/0
落とすアイテム	?、守りのリンゴ、素早さのリンゴ、精神のリンゴ、白精灵晶

■攻击方式——它通常攻击命中率不高，但特技有很多对全体攻击，攻击力非常强，还有毒属性，另外它还有攻击全体MP的魔法。

■攻略法——一定要装备防毒的道具，否则相当难打，如果モンバ的"雄叫び"等级较高的话可以作为攻击主要手段，其他人则专心于回复便可。如果中了全体MP的攻击的话最好优先恢复モンバ。

★浮游岛

· 幻影地图3，王家の服
· 红恶魔

——回到海王丸可以做一下休整，和シゲル对话可以得到ナルシアシューズ。休整完毕后向レムナス方向走便进入BOSS战。

BOSS サンデア

登场场所	浮游岛·レムナス前
HP	6000
经验值/取得G	14600/0
落とすアイテム	?、运のリンゴ、力のリンゴ、守りのリンゴ、黑精灵晶

■攻击方式——攻击力很高，还有降低全体速度的魔法，并有黑暗封印魔法。

■攻略法——ルナ专心回复，而火属性高攻击力的马鲁克做主攻手最为合适。而且如果有封印率比较高的武器的话最好把他封住，使其不能行动，没有的话就要降低它的速度，以减少本方损失。

——战斗结束后回到レムナス则队伍向魔の海峡出发。

★レムナス

——出售的装备品等级都有所上升，最好多买点。

★化石岛

——在地面有封印的地方只要把精灵石弹到相应图案的浮雕上就可以通过。

——第1个房间需要用风精灵石弹射。

· 女神の剑，女神の服，女神のブーツ(风精灵石)
· 化石地图(风精灵石)

——第2个房间需要用水精灵石弹射。

· 历代船长の服，传说の足卷き(弹射风精灵石)

——第3个房间需要用炎精灵石。

· 炎/水/风精灵石各×9

——在前面有红色光(A)、里面还有蓝色光(B)和绿色光(C)的放方块的地方。再往深还有2个看不见的(D，E)，这里方块排列会有变化，解法如下：

A	B	C	D	E
红	蓝	绿		
蓝	蓝	绿		
	绿	绿		
		红	红	
			蓝	蓝
				绿

1. 对A弹射水精灵石。

· 黄恶魔

2. 对B弹射风精灵石，这样就出现一个可以用炸弹破坏的墙壁。

· 月のバトン，月光の服，ムーンサンダル(炎精灵石)

3. 对D弹射炎精灵石。
4. 对C弹射炎精灵石，场景转换到D。
5. 在D的深处，向E弹射水精灵石。

· スターアクス，星印の白い服，白涂りのブーツ(弹射水和风)

6. 在E的深处里有一个方块，把它运到E的旁边。
7. 再对E弹射风精灵石，这样就可以转移到B，把方块放到闪光的地板上，这样终于谜题被解开了。

· 龙骑の服，龙王の靴(按炎→风的顺序弹射)
· 蓝恶魔
· 炎/水/风精灵石各×9(用ガミガミ弹射风)
· 机神の槌，机神の铠，机神の靴(用炸弹炸开墙壁后对里面的宝箱用水精灵石)
· 虹色の玉×3，满月の结晶石×3，三日月の结晶石×3(水精灵石)

——向前走会进行BOSS3连战。

BOSS デビル○○○

登场场所	化石岛
HP	14500
经验值/取得G	18800/0
落とすアイテム	?、运のリンゴ、力のリンゴ、守りのリンゴ、龙のお守り

■攻击模式——其实也没什么，但最讨厌的就是他会按皮诺→马鲁克→



モンバ的顺序变身并学习角色的特技……

■攻略法——根据它的变身形态，战斗方法和难度会发生很大的变化……好在它威力并不像真正的伙伴们那么强。

BOSS デカルナ

登场场所	化石岛
HP	5000
经验值/取得G	4096/0
落とすアイテム	虹色の玉、素早さのリンゴ、精神のリンゴ、运のリンゴ、天使のネックレス

■攻击方式——通常攻击都有属性，且平均伤害都在200以上!

■攻略法——这个BOSS用MAX气力LV3的3人合体技2发就可以打倒，既然这样只要注意在蓄气过程中的HP回复就可以轻松将之打倒。

BOSS ガウデ

登场场所	化石岛·祭坛
HP	6500
经验值/取得G	21000/0
落とすアイテム	虹色の玉、力のリンゴ、守りのリンゴ、素早さのリンゴ、圣なるお守り

■攻击模式——通常攻击就有200左右的伤害，必杀更是高达300-400，且还有附加属性……噩梦啊……

■攻略法——一定要装备防毒的道具，而且HP400以下的角色最好别出战了，用皮诺、马鲁克、モンバ出战吧。

——先用皮诺的"炎の护り"使全员能力上升，以及モンバ的"雄叫び"降低它的速度，这样可以使伤害减半，之后再用马鲁克蓄满气后攻击吧。至于回复……多用道具吧……

——回到レムナス后发生剧情，之后回到クロコネシア。

★クロコネシア村

——到村中央的村伪レムナス找到ルナ后做战前准备，在绿恶魔处够入装备，再到武器屋买"健康一番"。

——另外最好也把モンバ的EX装备找齐，分别在：

· 伪レムナス船头找到ジーナ，给他ミントドロップ
· 伪レムナス船尾附近的路上一个钓鱼的老爷爷
· 村长家2层的一个人

——准备完毕之后和在レムナス的デルボイ对话，之后向ポポロクロイス出发!

★いさごの

——进入神殿发生剧情之后，就是和BOSS的4连战!

BOSS 森の半身

登场场所	いさごの神殿
HP	7000
经验值/取得G	26000/0
落とすアイテム	虹色の玉、精神のリンゴ、运のリンゴ、力のリンゴ、健康零番

■攻击方式——都是全体攻击且有降低能力的效果，攻击力又是非常的高，非常凶恶，且一般的攻击都对它构不成什么威胁……

■攻略法——尽量要速度快、可以降低对方速度的角色出战，这场战斗更加需要创造速度的差来取胜。

BOSS 海の半身

登场场所	海岸
HP	8500
经验值/取得G	26000/0
落とすアイテム	?、守りのリンゴ、素早さのリンゴ、精神のリンゴ、不死鸟の首饰り

■攻击模式——攻击手段相当丰富，普通攻击就是对全体且伤害在200以上，必杀更是有400以上的伤害，最要命的是自己的回复技能一下就可回复2040的HP! 无耻啊简直!!

■攻略法——选择HP高抗打的角色和拥有全体回复出战吧，基本上这仅还是拼速度，ルナ"ヒールウォーター"最好升到Lv3。

BOSS ゼフィス

登场场所	海岸
HP	10000
经验值/取得G	29428/0
落とすアイテム	?、运のリンゴ、力のリンゴ、守りのリンゴ、封魔の指轮

■攻击模式_通常攻击又是全体，而且伤害在200以上，还会召唤攻击，而必杀的伤害更在700-800!! 万幸的就是它没有状态异常攻击……

■攻略法_和之前的经验一样，最佳的攻击方式无疑是降低他的速度来减少被攻击次数，因为ルナ有可能被秒杀，还是不出的为妙，回复还是靠道具吧…他的召唤兽还会麻痹攻击，所以一旦召唤出来的话最好早点打倒。

BOSS ディノゼフィス

登场场所	海岸
HP	13000
经验值/取得G	28000/0
落とすアイテム	?、素早さのリンゴ、精神のリンゴ、运のリンゴ、邪神の腕轮

■攻击方式——最终BOSS了，几乎所有的攻击手段他都会，而且攻击力极端的高! 必杀能造成800～999的伤害，而且如果被他的"惑乱之视线"命中的话物理和魔法攻击力就基本变成0了……

■攻略法——最终BOSS也实在有点变态，高攻击力和他的速度实在头疼，我们也只能尽量想办法减少我方的受损程度了，然后用一切办法攻击它吧! 也到了这个时候了，所有道具都不要吝啬了，使劲招呼吧!

★尾声……

——终于打倒最终BOSS了，昔日的伙伴各奔东西，而ピノン则只身去寻找エレナ。途中会遇到敌人，不过已经构不成什么威胁了，轻松就可以打倒了。

——而エレナ就在ポポロクロイス城下町的教会里等待着皮诺……



风来西林·怪兽篇 热斗足球

翘首以盼的《风来西林·怪兽篇 热斗足球》终于在GBA上登场，此番怪兽们将作为足球选手活跃于游戏中，而作为玩家则将如创造球会中一样扮演监督的角色，把自己的手下养成为最优秀的选手们去挑战最后的胜利。

GBA	厂商：CHUNSOFT	发售日：2004.4.22	
	类型：SLG+SPG	价格：5040日元	其他：——



Check 1 系统及其简介

以风来怪兽为选手的本作在系统上可以说是特点鲜明且极具创造性，大致特点有如下5个方面：①由于使用了风来西林怪兽为主要角色出现，则可以在游戏中利用RPG的属性要素以必杀技、特征等将各怪兽种族表现得淋漓尽致，虽说是足球题材游戏，但对于风来迷却也是有吸引力的。②类似创造球会的养成模式，但养成依然是游戏的主题，而并不强调经营，看着自己一手精心培养起怪兽的成就感那也是一种满足。③4v4足球方式已经多次被证明了这将是掌机上最好的足球竞技模式，限于操作和机能的特点，本作中可选择观战或亲自操作比赛时的进行方式也采用4v4，这也使得游戏在平时养成之外又增添些竞技的乐趣。④恶搞的风格，无论是养成练习还是比赛中都随处可见贯穿整个游戏的爆笑恶搞，夸张的形象和风趣的对白让人捧腹大笑，这是很多人接触这个游戏所感受的最特别的乐趣。⑤超强的随机性，本作的各方面要素非常之多，单靠基本的几周目都是无法全部获得，再加上随机性的出现，使得游戏的耐玩度大大增加，许多让人琢磨不定的随机事件往往也是游戏进行的关键点。



Check 2 上手基础

游戏的进程其实还是很简单，作为监督的玩家需要从初始随机提供的地域中选择一个作为自己的训练营根据地，再带领游戏随机提供的五位怪兽进行为期10个月的高强度训练，每个月末还可到世界各地挑战各个球队，通过一系列的训练、比赛和随机事件等使怪兽选手们的能力得到提高。10个月期满（若获得トップリーグ的冠军后训练时间可达到11月）后，选拔出自己觉得满意的强力选手充实到最大容纳12人的编制队伍中，若此时已对自己的养成选手们有信心的话，可以用编制队伍挑战一系列的比赛或是对战，若在チャンピオンズリーグ中获得优胜的话，将能够进入代表最高水平挑战的“最强之道”模式。另外依照玩家的表现还可以得到评价等级（从三级、二级、一级、初段……十段、无敌舰队、大魔军、史上最强、黄金战士、宇宙最强）。

■怪兽种族及其特殊能力介绍

种族	特殊能力及其简介
にぎり变化	可将对方的队员变成饭团，饭团化的队员移动力会十分缓慢，算是一个比较有用的技能。此外当队伍中有龙的时候，可以使用经典的“烧饭团”战术。
カラクロイド	可以在球场上设置炸弹机关，一次最多两个，除了自己本身之外，其它无论敌我双方踩上都会发生爆炸，昏迷一段时间。爆弹可以随意引爆，一般都设置在对方的防守路线之上。
ドラゴン	可对其它队员连续喷射火焰，被火焰扫到的队员会烧焦，一段时间行动不能，火焰可以通过接触传递。该技能可以配合饭团怪使用经典的“烧饭团”战术。对方拥有“抗火能力强”的特征时，则该技能无效。
タイガーウッホ	临近对方的队员时可将其举起，松开按键可将它投掷到其它队员的身上，造成两人的昏迷。举起的球员敌我皆可，一段时间内不投掷的话会放下队员并昏迷，该技能对于牵制对方的守门员有很好的效果。
マーモ	可以将足球藏在自己的抽屉里，使其它怪物无法抢夺，只体力透支或者遭受攻击的时候才会掉出球来。如果守门员设置的是它的话，经常会看见得到球的它藏起球冲向对方的大门……
死の使い	可以在一定时间内瞬间加速，获得移动力加倍的特效，适用于得到球之后组建快攻战术。
ぬすっトド	在接近足球的时候，可以盗取对手的足球然后瞬间移动到对方的球场前。由于可以一举避开大量的对方球员，使得该技能拥有瞬间的偷袭效用。
パ王	可以封印对方队员的特殊能力，在一定时间内对方头上会出现封印两个字，无法使用特殊能力。
おばけ大根	可向对方队员投掷毒草，令对方队员的移动速度变得缓慢。如果对方有“毒无效”的特征，则该技能无效。
シーフ	当受到对方队员的特殊能力攻击的时候，就可以模仿其使用的特殊能力，来为我方所用。
デブータ	可以投石攻击对手的怪物，被攻击者会在一定时间内昏迷。
オヤジ战车	可以发射炮弹袭击球场上的任何队员，在爆炸范围内的队员都会被炸飞并造成昏迷。
マルジロウ	当自己带球的时候，对手的队员来铲球时可将其弹飞。
ひまがっぱ	当被对方投掷石块等东西时，可以把投过来的东西反投回去。
ゲイズ	临近对方的时候，可以迷惑对方的队员，使其暂时变成我方队员。对方拥有“忠诚高”特性的时候该能力不会起作用。
ンドゥバ	可以变成足球的形状迷惑对手，对方的所有队员都会向假的足球跑来。
チンタラ	该队员没有特殊能力，但天生拥有“混乱状态无效”，“抗焰能力强”的特征。
マムル	该队员没有特殊能力，但天生拥有“忠诚高”，“抗电击能力强”的特征。



Check 3 恶搞流程剧情

基本的菜单以及操作说明在先前的《掌机迷》13期中已经有过详细的上手介绍了，在此不必详细重诉，此番在这里我们将突出恶搞+深度的重点，帮助大家更进一步的来感受游戏的乐趣。为了突出平时养成和随机事件里的恶搞性，这次我们以监督第一人称再加一些恶搞的手法来

一起体验游戏的基本剧情流程。

因游戏中采用的都是随机非实名制，所以在此借用一些朋友们的大名了，作为故事主角的球队监督就是刚刚昏头昏脑做了个梦的naka，梦中不断有什么唠叨着“世界最强球会……コパ・デ・プラタ奖杯……”说梦也不是个梦，那不正是自己心中最大的理想吗，还不如快快去国际联盟MINA（即相当于现实中的FIFA）办手续吧。登记了名字后还得注册球会名，完了还要决定主客场队服，弄完了后那个人口贩子谜之行商人又出现了，让我选择一个球会发展的根据地，这10个月内我要在那利用当地的球员组建集训营,期满后再把优秀选手提拔到我的编制队中，唉，真辛苦，世界那么多地区，却一开始只给我随机提供6个，基本是6大洲各提供一个地区，各地球队水平当然不一样啊，亚太和中北美明显的是弱势地域，非洲算个中强，欧美那当然是最高了。不过话说回来，地区的强弱与我何干，开始给我的球员都还不一样是垃圾，国籍不同而已，都还得把他们慢慢练强，惟一影响的就是只能与我选的集中营附近地区的球队交手，当然对手越强我们得到的锻炼价值也就越大了哦。还好这次运气好，有中国，人不能忘本啊，国奥队才败得一塌糊涂的，我要回国执教……斗志上升中。到达根据地后，又叫我选秘书，这几位JJ们倒是各有所长啊，美国的ジェニファー ロペヌ（珍尼弗・罗贝奴）是人气高手啊，这名字怎么听怎么都像明星，队员状态不佳的话，她跳个小舞闹一闹立马就全满了……意大利的イザベラ マルビェーリ(伊扎贝拉・马露比丽）交际和财务能力很强啊，有她在的话，资金应该没有问题……其余几个嘛，都不怎么样了，除了那位老太太おばぁ倒是经常可以找点奇珍异宝出来，不过总觉得他是不是从行商人那里……

不多说了，选定罗贝奴作为秘书后，她又为我详细地介绍了球会基地的一些设施，如训练场、食堂、浴室和办公室，然后又把我拉到训练场去见五名在本国所招来的参加集训的球员，这也是随机出……现种族还不相同的说，没有自我选择性……不知道将来队内会不会像荷兰那样出现种族歧视的问题，不管怎样，先认识认识，前锋是タイガーウッホ族的血花、中场是オヤジ战车族身材不错的晨、后卫是灵活的ぬすっトド族汐海、门将是デブータ族星星，还有位前锋候补是死の使い族凯渊。这样的配备倒是还不错，就是初期能力值都一样不高啊，呵呵，你们五个家伙这10个月就惨了，看我怎么折磨你们。

不过这个罗贝奴也太急性了吧，才介绍完球员就把我拉到办公室开始工作了，我才下飞机要累死我吗？初期资金也才给我3000，工作日程包括练习、布置、道具、比赛和说明。狠心的秘书为了不让我折磨球员累死他们，只规定一月中仅能执行10次训练，并且每名球员还不许我折磨他们4次以上。我最近才听恶魔教练交流的心得，10个月在正常情况下要练好所有的球员根本不可能，只能着重突出全练一个，而且他们的位置属性都不是固定的，依据能力的变化也在随时改变着。初来乍到不熟悉情况，还是让小罗JJ帮我指导吧，本来大家的士气状态都不高，由她来吆喝几句“Go Go Fight”效果一定不错,顺便这次站在旁观者的角度来观察究竟谁比较有发展前途。

以前就听说这些怪兽们在训练的时候最容易出现随机事件，话还没说完，门将星星就出现了疲劳感而导致状态下降一级，今天才开始呀，这一定是个懒家伙，以后更要狠狠折磨，严师出高徒，对于训练不可手软，就算因为其出现抵触情绪而状态下降，也是可以利用元气ドリンク、スーパードリンク和超ギンギンZ这3样道具来恢复的。

这个月就练到这里，为了进一步熟悉大家，回到办公室可以选择布置菜单里的内容查看球员的详细资料，因为队伍一般只有10个月的训练时间,所以我们最好一开始就确立队伍的战术打法，这里说简单点就是阵型了，因为是初次育成，我们还是保守点，采用最简单实用的1-1-1吧。不过有些细节问题我也不是很清楚，可爱的秘书此时便推荐我参考一下游戏系统里的“说明”，啊，还好修过一点日文，这里面的讲解比攻略还棒啊……算了，太多了，有空再慢慢学习，现在该带大家去比赛了。

第一次的比赛就别走远了，就在自家门口作战算了，在中国的第一个对手是E级的パンダSC，啊！熊猫队？四川……据说战胜他们有1000G并且还能得到道具ブラックガム，看来足联真对得起咱们啊，为了这个小小的奖励，大家前进吧。E级对于目前自己的队伍（D）来说是小case，我自己倒是想亲自上阵去体验（选择手动），想了一想懒得费力，还是观战吧,也更容易看出自己队伍的缺点。由于门将星星的能力不济居然被对手灌进了一个球，还好前锋血花和中场晨的出色发挥进了对方不少球，比赛结束后除了得到应有的奖励外每名球员依据其在比赛中的表现某些能力还得到了一定程度的上升，状态彼此都还有些波动，回去再慢慢调整吧。

第二月，刚进办公室，行商人便来推销道具了，看着我手里有些银子便见缝插针，不过还好一些黄色字体的道具都是不错的珍宝，比如用于增强设施的1800元的ドリブルコーン，能够使Lv1的控球练习升级到Lv2的ジグザグドリブル。啊！还有一张“宝岛の地图”，要8000铁呀，买入后可以直接进入八大隐藏地域之一的“海贼の岛”，不必犹豫啦，快入手吧！什么？不卖给我……啊，差点忘了我还没那么多钱……还是多打比赛来赚钱吧。

来到训练场，这次我要亲自指导训练了，上次打E队都丢球的GK星星,这次给我练满4次的守门员训练吧，果然效果不错，能力一下就提升一个等级。后卫的抢断能力需要加强一下，让DF汐海练了两次铲断训练，MF和FW需要加强的能力太多了,射门、传球、头球、体能等都要照顾，体重也不容忽视啊，关系到射门力量和必杀技威力。这次发生训练的随机事件，战车族MF晨因为训练勤奋取得进步，能力得到提升，获得特征“努力家”,今后其训练时练习效果上升。果然随机事件是这里的最大意外，这次是良性，但愿下次也是好事情吧。





再使用一些回复系道具调整一下状态，接着又可以出发比赛了，还是继续在中国比赛吧，一定要把这里的4支球队全部征服。这回的D级球队ハッカイSC奖金可观啊，有3000耶，道具是アツアツごはん。继续观战，这次己队的能力还是略胜对手，但比赛中如此混乱的局面让人寒一个，并且后卫汐海居然不知道什么时候染上了“いつも眠い”这样的不良习惯，很容易在比赛中睡着，FW血花也一度被对手的特技变为了饭团吃掉……下半场紧急召唤死の使い族凯渊上场。也最终还是赢了下来，也许是在比赛中得到了锻炼，赛后大家的能力猛增，不过回去后最需要解决的还是队员们的不良特征啊。

第三月了，在行商人处把该买的道具买了吧，比如现在就需要那个400元的ブラックガム，其能将特征“いつも眠い”消去。依旧自己亲自训练吧，根据能力需要有所目的的训练。啊，又发生事件了，血花获得“司令塔”特征，这是由于其进行传球练习时的奋勇表现，今后其比赛时传球准心、集中力等能力都将上升。不过，却还有件不良事件发生，GK星星由于训练时情绪低落而染上特征“だるい”，会造成比赛时体能回复缓慢的影响。更恐怖的是……恋爱事件发生了，训练时DF汐海突然兴高采烈地宣布自己爱上了GK星星，状态至满！其资料画面出现心的标记，寒一个……把日常事务处理完后又开始比赛啦，这次的对手是上海国际队了，C级球队的奖金达到了5000，奋斗吧，一定要得到。

四月了……看来选手们的恋爱状态影响到其训练效果，处于恋爱中的人果然勇猛得多，训练效果非常好，这果然就是传说中爱情的力量啊。训练结束后，星星去澡堂冲澡，啊，这次算他倒霉，在澡堂中开始回味恋爱滋味的时候，屋顶突然开始坍塌，连续被几个澡盆和石块砸到头部，顿时领悟特征“石头”，比赛中要是被石头砸中的话就不会晕过去了。同样的,安排完训练后，又该比赛了，这次的对手，汗，郝董领衔的大连实德队，B级的，还好游戏的设定值并不高，经过刻苦训练的众人还是能战胜对手的。因为战胜了强手，比赛结束后因为庆祝胜利又发生特殊事件，大家在更衣室里讨论胜利的重要性，获得“胜负感强”的特征。

五月，因为彻底征服了一个地区，本月初的行商人又带来了球员出售,呵呵，现在钱倒比较充裕，买个强力替补吧，虽然买入的球员最后是无法加入编制球队且不能训练的。这次出售的道具里还有上次因资金不足而错失的宝岛の地图，买下了，哈哈，追加了隐藏地域“海贼岛”。接着又重复训练→事件→比赛→训练的重复生活……终于，等到了美好的10月，完成比赛后将优秀的部下选拔进自己的编制队伍当中,目前的队伍当然还无法使自己觉得满意，再开始新的旅程到达新的国度折磨新的选手吧……



Check 4 完全资料簿

■全特征详览：

	特征	说明
增强提升类特征	スーパーセーブ	扑球时，守门技术和集中力上升
	司令塔	传球时，传球准心、集中力上升
	ドリブルー	运球时，速度、控球技术、反应力上升
	决定力	射门时，射门准心、集中力上升
	ミドルシューター	擅长中等距离的射门
	ロングシューター	擅长远射
	スーパーサブ	超级辅助
	努力家	练习时效果上升
	インターセプター	带球突破时速度、体重上升
	パワーシューター	射门时，射门力量增大
	スーパーダイビングヘッド	冲顶时，射门技术、集中力上升
	お调子ストライカー	射门成功，射门技术、集中力上升，反之亦然
	お调子キーパー	扑球成功，守门技术、集中力上升，反之亦然
	胜负强い	同比分且面对得分机会时,射门技术、集中力上升
	ジャンピングボレー	高球争顶时，射门技术、集中力上升
	オーバーヘッド	过顶挑球时，射门技术、集中力上升
	スピードスター	速度、反应力上升
	ハードタックラー	抢断技术上升
	プロペララジャンプ	头球技术上升
免疫类特征	铁の心腹	比赛时体力消耗减少
	惊异の回复力	比赛时体能快速回复
	负けずぎらい	比赛即使是输了，其全部能力也将在赛后提高
	石头	免遭巨石打击而昏厥
	封印よけ	比赛中不会被封印
	にぎられない	不会被变为饭团
	どくよけ	比赛中不会中毒
	投げくずし	免遭投掷的投技破解
	爆发に强い	对爆炸的抗性强，免受损伤
	电击に强い	抗电能力强，雷击时不会被电
	炎に强い	抗火能力强，免被火烧
	眠くならない	比赛中不会被催眠
	フラフラしない	比赛中不会处于混乱状态
	忠诚心が强い	忠诚心强，不易被寝返
不良特征	爆发に弱い	对爆炸的抗性弱
	电击に弱い	抗电能力弱，易遭电伤
	炎に弱い	抗火能力弱，易被烧伤
	いつも眠い	在比赛中睡着
	フラフラ病	在比赛中容易处于混乱昏厥状态
	裹切り者	比赛中容易被对手寝返
	むらっ气	状态上下起伏不定
	胜负弱い	同比分且面对得分机会时,射门技术、集中力下降
	疲れやすい	比赛时体力消耗程度变大
	だるい	比赛时体能回复缓慢
	负け犬根性	比赛输了，其全部能力在赛后下降

■全隐藏地点：

隐藏地点	进入条件
海底都市	使用道具“潜水舰”
海贼岛	使用道具“宝岛地图”
火吹山	征服印度
沙漠	征服尼日利亚或者喀麦隆
北极	征服俄罗斯
サンダーランド	征服北极
地下帝国	击败西班牙的マドリード（皇马）
宇宙	征服地下帝国

■全地域球队资料：

①远东地区

国家	球队	等级	赏金	获得道具
中国	ダイアンSC	B	7000G	ドリブル仙人のビデオ
	シャンハイSC	C	5000G	头みがきセット
	ハッカイSC	D	3000G	アツアツごはん
	パンダSC	E	1000G	ブラックガム
日本	カモメSC	B	7000G	巨大ちゃんこ钢
	マッカッカSC	B	7000G	カワラわり
	テンリューSC	B	7000G	スッポン钢
	シカSC	B	7000G	パス地狱ボール
	フジヤマSC	B	7000G	カツ丼
	おにぎりSC	C	5000G	アツアツごはん
	カッパSC	D	3000G	スーパードリンク
	タンスSC	E	1000G	シビレトール
韩国	テーハSC	B	7000G	ダンプカー
	キムチSC	B	7000G	スッポン钢
	カルビSC	D	3000G	超ギンギンZ
	ビビンパSC	E	1000G	元气ドリンク
インド 印度	カレーライスSC	C	5000G	くぬくぬ体操のビデオ
	インドゾウSC	D	3000G	モテモテスプレー
	ンドゥパSC	E	1000G	キズ药
オーストラリア 澳大利亚	キャンベラSC	B	7000G	超ギンギンZ
	コアラSC	D	3000G	ブラックガム
	カンガルーSC	E	1000G	キズ药

②欧洲

国家	球队	等级	赏金	获得道具
イタリア 意大利	トリノ	S	11000G	100本シュートマシン
	ミラン	S	11000G	スピードアメ
	ロンバルディア	S	11000G	テレパシーキット
	ローマ	S	11000G	プロペラボーイ
	ラッツィオ	A	9000G	シビレトール
	パルマ	B	7000G	スーパーキズ药
	パスタSC	C	5000G	超ギンギンZ
	コネクションSC	D	3000G	头みがきセット
イングランド 英格兰	マンチェスター	S	11000G	モテモテスプレー
	アーセナル	S	11000G	ぶちかまし人形
	チェルシー	S	11000G	ピストル
	リバプール	A	9000G	スピードアメ
	フルハム	B	7000G	ヤケドシップ
	パブSC	C	5000G	头みがきセット
	ティータイムSC	D	3000G	しつけスプレー
スペイン 西班牙	マドリード	SS	13000G	超まもる君
	バルセロナ	S	11000G	プロペラボーイ
	バレンシア	A	9000G	ヒモつきボーイ
	ラコルーニャ	A	9000G	スピードアメ
	アンダルシア	B	7000G	しつけスプレー
	パエリヤSC	C	5000G	スーパードリンク
	フラメンコSC	D	3000G	元气ドリンク
ドイツ 德国	ミュンヘン	S	11000G	世界史の本
	ドルトムント	A	9000G	头みがきセット
	レバークーアゼン	A	9000G	スピードアメ
	ソーセージSC	C	5000G	スーパードリンク
	ナマビールSC	D	3000G	スタミナチョコ
フランス 法国	モナコ	A	9000G	スタミナチョコ
	パリ	B	7000G	入浴剂
	マルセイユ	B	7000G	パス地狱ボール
	デザートSC	C	5000G	しつけスプレー
	フレンチSC	D	3000G	元气ドリンク
オランダ 荷兰	アムステルダム	A	9000G	プロペラボーイ
	ロッテルダム	B	7000G	バズーカ炮

国家	球队	等级	赏金	获得道具
オランダ 荷兰	オランフSC	C	5000G	なぞのビデオ
	ネーデルSC	D	3000G	スーパードリンク
ロシア 俄罗斯	ロシアンSC	B	7000G	なぞのビデオ
	ピロシキSC	C	5000G	ダンブカー
	コサックSC	D	3000G	びつくりナッツ

③美洲

国家	球队	等级	赏金	获得道具
ブラジル 巴西	リオ	A	9000G	超ギンギンZ
	サンパウロ	A	9000G	スタミナチョコ
	コリンチャンス	B	7000G	びつくりナッツ
	グレミオ	B	7000G	パス地狱ボール
	サンパSC	C	5000G	入浴剂
	シュラスコSC	D	3000G	フラフラ药
アルゼンチン 阿根廷	リバーSC	A	9000G	スタミナチョコ
	ボカボカSC	A	9000G	スピードアメ
	ロサリオ	B	7000G	ヒモつきボール
	タンゴSC	C	5000G	びつくりナッツ
	アサード	D	3000G	シビレトール
パラグアイ 巴拉圭	アスンシオン	A	9000G	テレパシーギット
	アルマジロSC	C	5000G	スタミナチョコ
	パラパラSC	D	3000G	びつくりナッツ
ウルグアイ 乌拉圭	モンテビデオ	A	9000G	バズーカ炮
	グアイSC	C	5000G	スタミナチョコ
	ウルル	D	3000G	ヤケドシップ
アメリカ 美国	シカゴ	B	7000G	なぞのビデオ
	ロサンゼルス	B	7000G	バズーカ炮
	ハンバーガーSC	D	3000G	スーパードリンク
	ロブスターSC	E	1000G	元气ドリンク
メキシコ 墨西哥	ジァダラハラ	B	7000G	プロペラボーイ
	パチューカ	B	7000G	ぶちかまし人形
	サボテンSC	D	3000G	びつくりナッツ
	タコスSC	E	1000G	スーパードリンク

④非洲

国家	球队	等级	赏金	获得道具
カメルーン 喀麦隆	ライオンSC	S	11000G	头みがきセット
	ボンゴゴSC	B	7000G	カワラわり
	パオパオSC	C	5000G	くぬくぬ体操のビデオ
	サバンナSC	D	3000G	びつくりナッツ
ナイジェリア 尼日利亚	イーゲルSC	S	11000G	スピードアメ
	グリーンSC	B	7000G	ピストル
	カカオSC	C	5000G	びつくりナッツ
	ゴリラSC	D	3000G	スーパードリンク
南アフルカ 南非	ダイヤモンドSC	B	7000G	びつくりナッツ
	ゴールドSC	B	7000G	ダンブカー
	アニマルSC	C	5000G	スーパードリンク
	マムマムSC	D	3000G	フラフラ药

⑤隐藏球队

国家	球队	等级	赏金	获得道具
北极	オーロラSC	A	9000G	なぞのビデオ
	アイストドSC	B	7000G	スタミナチョコ
	ヒヤメシSC	C	5000G	カツ丼
海底都市	ムー	S	11000G	なぞのビデオ
	トドSC	A	9000G	スピードアメ
	ウオーターSC	B	7000G	ドリブル仙人のビデオ
海贼の岛	パイレーツSC	A	9000G	ヒキョーの书其の参
	ビーチサイドSC	B	7000G	なぞのビデオ
	フルーツSC	C	5000G	びつくりナッツ
火吹き山	ボルケーノ	A	9000G	ヒキョーの书其の参
	センシャSC	B	7000G	アツアツごはん

国家	球队	等级	赏金	获得道具
火吹き山	ドラゴンSC	B	7000G	スッポン钢
地下帝国	ブラックサル	SS	13000G	ヒキョーの书其の贰
	デビルSC	S	11000G	びつくりナッツ
	デスランド	A	9000G	スタミナチョコ
	ロボットSC	A	9000G	くぬくぬ体操のビデオ
サンダーランド	サンダードラゴン	S	11000G	なぞのビデオ
	エレキアニマル	B	7000G	くぬくぬ体操のビデオ
沙漠	デザートラビッツ	S	11000G	プロペラボーイ
	デザートロボSC	A	9000G	びつくりナッツ
	デザートプランツ	B	7000G	スピードアメ
宇宙	コスモサル	★	15000G	ヒキョーの书其の壹
	オヤジスター	SS	13000G	头みがきセット
	スペースSC	S	11000G	プロペラボーイ

道具详解

道具名	价格	作用
よびリン	1800	ダッシュ练习升级为Lv2
シュート养成ギプス	1800	シュート练习升级为Lv2
ドリブルコーン	1800	ドリブル练习升级为Lv2
キーパー特训ロボ	1800	キーパー练习升级为Lv2
タイヤ	1800	スタミナ练习升级为Lv2
ふみきり台	1800	タックル练习升级为Lv2
火炎苦行	1800	集中力练习升级为Lv2
食欲モリモリ	1800	体重练习升级为Lv2
头突きマット	1800	ヘディング练习升级为Lv2
パス养成ボール	1800	パス练习升级为Lv2
投げナイフ	1800	反应力练习升级为Lv2
ピストル	3600	ダッシュ练习升级为Lv3
100本シュートマシン	3600	シュート练习升级为Lv3
ヒモつきボール	3600	ドリブル练习升级为Lv3
超まもる君	3600	キーパー练习升级为Lv3
ダンブカー	3600	スタミナ练习升级为Lv3
ぶちかまし人形	3600	タックル练习升级为Lv3
テレパシーキット	3600	集中力练习升级为Lv3
アツアツごはん	3600	体重练习升级为Lv2
カワラわり	3600	ヘディング练习升级为Lv3
パス地狱ボール	3600	パス练习升级为Lv3
バズーカ炮	3600	反应力练习升级为Lv3
元气ドリンク	100	状态小程度回复，特征“疲れやすい”消去
スーパードリンク	200	状态中等程度回复，特征“疲れやすい”消去
超ギンギンZ	500	状态提升到最高，特征“疲れやすい”消去
入浴剂	400	疲劳恢复，特征“だるい”消去
ヤケドシップ	400	火系烧伤治疗,特征“炎に弱い”和“爆发に弱い”消去
キズぐすり	1000	受伤一般程度治疗
スーパーキズぐすり	1400	受伤大程度恢复
シビレトール	400	特征“电击に弱い”消去
しつけスプレー	400	特征“裏切の者”消去
フラフラ药	400	头晕药，特征“フラフラ病”治
スッキリミント	700	特征“むらっ气”消去
モテモテスプレー	700	能触发对象谈恋爱，对恋爱状态者无效
ブラックガム	400	特征“いつも眠い”消去
びつくりナッツ	700	提升反应力
なぞのビデオ	700	提升集中力，时の砂习得
スタミナチョコ	700	提升スタミナ
スピードアメ	700	提升速度
头みがきセット	700	提升头球技术
くぬくぬ体操のビデオ	700	提升反应力
カツ丼	700	体重提升
世界史の本	——	必杀技铁のカーテン习得
ヒキョーの书其の壹	——	必杀技シューリョースリープ习得
ヒキョーの书其の贰	——	必杀技エンチョーサイミン习得
ヒキョーの书其の参	——	必杀技エナジードレイン习得
宝岛の地图	8000	进入隐藏地域海贼の岛
潜水舰	10000	豪华乘物，进入隐藏地域海底都市
プロペラボーイ	3000	螺旋桨球，获得プロペラジャンプ特征
ドリブル仙人のビデオ	5000	6小时盘球技术录像带，习得新必杀“分身ドリブル”

■全随机事件发生档案

**の至宝	**のカモシカ	**の杀し屋	**の肺膜	**の破坏王	**の愚ガ者
**の救世主	**の守护神	**の重战车	**の的黄金铳	**の黑豹	**のひきょう者
**の怪人	恶魔の足	恶魔の投石	本当の恶魔	地狱の番犬	魔法の足
神样	皇帝	将军	空中の王者	龙王	炮击王
ボス	鬼军曹	にぎり职人	伟大なお皿	恶童	野人
フライング・ダッチマン	フィールドの贵公子	グレート・タランチュラ	ミスター・死の使い	ロングレンジの速射炮	クールスナイパー
食わせ者	タックル君	用心棒	四次元サバー	传说のタンス	火の玉ボーイ
5の心腹を持つ男	スーパーチンタラ	カテナチオの门番	幻惑ドリブラー	邪恶なドリブラー	グレートタイガー
毒野菜	キング	おデブちゃん	怪しい目玉	ヘリコプター	二枚舌男
マムルの王様	ガリガリ君	最后の艺术家	中盘のダイナモ	ファンタジスタ	诱惑の甘いワナ
斗牛士	爆击机	凶器の弹丸			

■育成训练事件类

1.训练事件(训练结束时)——状态下降



当进行训练之后，队员有可能会出现疲劳感而导致状态下降一级。此状态可以靠其它事件，使用物品和比赛胜利来提高。

2.训练事件(队员会话事件)——状态升降



有时候队员会来询问你一些事情（多在月初），此时会出现三个选项，不同的选择会造成不同的效果。 A.队员状态上升。 B.队员状态下降。

C.队员状态大幅上升。

3.训练事件(月初休假事件)——状态变化



月初的时候，秘书说队员想见你，接待队员后，对方提出各种理由要求休假一个月，此时会出现选项，同意的话这个月该名队员将不能接受训练，不同意的话队员会得到一个“易疲劳”特征。

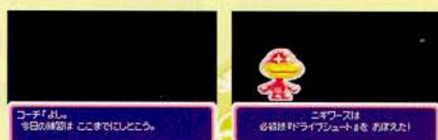
4.训练事件(看电视事件)——必杀技习得



进行训练的时候，会随机发生队员观看电视节目的事件，该训练队员会因此领悟自己的独特必杀技。

5.训练事件(进行训练时的事件)——必杀技习得

进行训练的时候，会发生队员领悟道理，或者进行特训等事件，该训练队员会因此领悟自己的独特必杀技。必杀技获得时的事件都非常搞笑，比如在饭厅踩到香蕉皮滑倒而领悟超强必杀技等



设定，都让人不禁捧腹大笑。

6.训练事件(误闯女浴室事件)——随机决定效果



队员训练之后去浴室泡澡，正在这时却发现误入女浴室……，这时会出现强行突破，藏躲等场面，失败的话会被诸多女性暴打住院，强行休息一段时间，其间不能参加训练和比赛……成功的话队员会平安无事，某项能力值上升。

■特征变化类

1.训练事件(进行速度训练时)——铁的心腹



当进行速度训练的时候，该事件会随机开启，队员在赛场上大唱着歌来回奔跑，获得“铁的心腹”这一特征。

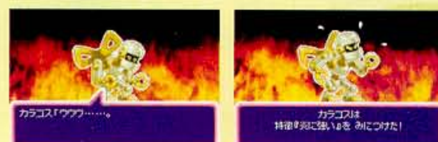
2.训练事件(进行传球训练时)——司令塔特征



当进行传球训练的时候，该事件会随机开启，队员在练习时奋勇传球，获得“司令塔”这一特征。

3.训练事件(进行火焰苦行时)——抗炎能力变强

当进行火焰苦行训练的时候，(集中力lv2训练)，该事件会随机开启，队员在火中修炼抗性，获得“抗炎能力变强”的特征。该特征可被“抗炎能力变弱”事件改变。



4.训练事件(体重增加时)——饭厅事件



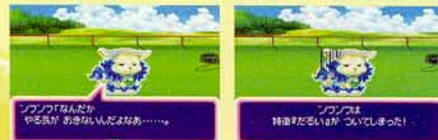
当体重增加的时候（包括使用物品和训练所至。）会出现此事件，队员在猛吃的时候被噎到……获得的特征。

5.训练事件(进行训练时)——努力家特征



队员不断训练，获得长足的进步，获得“努力家”特征。

6.训练事件(训练时的郁闷事件)——特征



训练的时候会出现队员情绪低沉，获得“だるい”的特征。

■试合比赛事件类

比赛结束后队员的状态会上下浮动(与胜利无





关），一般是场上队员状态下降，后备队员状态上升，和比赛时的体力耗损和个人进球数也有关系。

■比赛事件（特别奖品）满足条件可获得特别奖品

比赛之前，秘书会出现告知在试合时满足一定的条件就可以得到特别的奖品，每回的条件都不相同，奖品也都因此有差异。一般都是全队员全能力上升一级的即时物品。

1.比赛事件(结束时的自勉事件)——状态提升



比赛的时候（发生时间随机），会发生队员在自我勉励的事件，状态提升。

2.比赛事件(输掉比赛时的郁闷事件)——状态下降



比赛输掉的时候，会发生队员郁闷，状态下降的事件。

■特征变化类

1.比赛事件(结束时的浴室触电事件)——抗电能力变强



比赛胜利结束的时候发生的事件。队员去浴室洗澡庆祝胜利，乐极生悲踩到电线，当场触电倒地（汗……），但是却因此获得“抗电能力变强”的特征。此特征可被“抗电能力变弱”事件覆盖。

2.比赛事件(猛犬袭来事件)——疾速反应特征



比赛开始的时候，队员被猛犬追逐跑到赛场上，获得的“疾速反应”特征。

3.比赛事件(易睡特征)——眠特征



比赛结束之后，队员有可能会获得易睡的特征。该特征可以使用物品来消除。



4.比赛事件(打气事件)—状态上升

比赛结束之后，队员在更衣室互相对话，会发生此事件，状态提高。

5.比赛事件(结束时的雷击事件)—抗电能力变弱



比赛结束之后，队员因为内急而躲到电线杆后想要方便……结果瞬间风云变色电闪雷鸣……事件结束后会获得“抗电能力变弱”的不良的特征。此特征可被“抗电能力增强”事件覆盖，也可以使用物品去除。

6.比赛事件(开始时的玩火事件)——抗火能力变弱



比赛开始前，会发生队员用火进行恶作剧的事件，被戏弄的队员会获得“抗火能力变弱”的特征。

7.比赛事件(结束时的睡眠事件)——比赛不易睡眠



比赛结束的时候，队员走着走着睡了过去，然后就这样过了10天……。多亏被行商人发现叫醒，因此获得“比赛不易睡眠”的特性。

8.比赛事件(开始前的会话事件)——能力变化



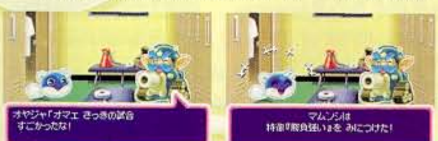
比赛开始前会出现队员之间交谈的事件，出现两个选项，一个会获得能力随情绪而变化的特征，另一个会使状态下降。

9.比赛事件(结束时的会话事件)——病特征



比赛结束的时候，会发生队员谈论地区疾病的情况，然后队员就会成为“病”特征。此状态可以使用物品恢复。

10.比赛事件(比赛胜利后的事件)——胜负感特征



比赛胜利结束的时候，队员会在更衣室讨论胜利的重要性，从而获得“胜负感强”的特征。

■恋爱事件类

1.恋爱事件(恋爱伊始)——爱情的开始



训练的时候，怪兽队员突然兴高采烈的宣布，自己要为女友赢得比赛！状态up，升至最高。（这段的音效很特别，非常悦耳。）

2.恋爱事件(恋爱中)——爱情的甜蜜



训练的时候，怪兽队员会因为爱情的激励而精神百倍，某项能力会获得提升。

3.恋爱事件(恋爱中)—爱情的选择



某一天，秘书突然报告队员想要会见你，这时可以选择接见或者不见面，不见面的话此事件完结，选择接见后会出现队员询问你送女友礼品或者约会地点的建议，有三个选项，这里好的情况下选哪项都会让状态大幅度提升，不好的时候选哪项都会造成状态下降。

4.恋爱事件(失恋)——分手的事件



训练或者比赛的时候，会发生怪兽队员因为分手而失神痛哭的事件，状态降到谷底。

■文/逆转A.C.E：nakazawa&晨
编排/宇部



更正：上期关于NGC无限存储一文中里，第一步结束后需要执行一下ctr-gsc -c，这样才能使你设置好的IP地址导入到dol文件里。本期的小康家庭器材导购书尤其推荐大家一读。

3DCG的制作过程（四）

——环境场景篇

■文／朱峰


↑FFX壮阔华丽的场景马上就能抓住大量玩家的好奇心，这正是S·E的高明之处。

场景所占的份额

如果你刚刚看过一部很精彩的电影，并且你是很认真地看完这部电影的。这时请你闭上眼睛，细细回想一下刚才那部电影到底给你留下了什么印象的时候，你就会发现，在你脑海里印象最深的，一定是电影中某段故事情节，或者是其中某个人的形象演出。而对于电影中人物背后的场景你会有很深的印象吗?答案大多数都是“没记住”、“很模糊”等等。其实这是因为在大部分时间里人眼的注意力都会自动地将注意力放在镜头中的人物身上——除非是导演故意让观众注意到镜头里的物品。一般这种纯场景的镜头都是放在一段故事的开头，主要是为了表达故事所发生的时间及地点的，人们是不会细致地看清每一部分到底是什么样子的。我们可以看出场景的主要作用来衬托剧情和人物的，在整个作品中的比重应该是不大的。

高效地制作场景

为什么说场景在整个影片中的不重要性呢？因为场景的制作有时是相当麻烦的工作，会耗时很长，需要很多的投入等等；然而人们却并不太注意到它们。所以如果你想按时完成作品，又要背景达到很细致的效果。就需要使用很多令工作简单有效的方法。使整个工作量和周期尽量减少。而把更多时间用在人物及其它方面才是正确的。


↑虽然场景制作的并不复杂也不华丽，但画面中二战时代的感觉却呼之欲出。

场景制作要诀

那么具体用什么方法才能使CG中的背景既细致漂亮、制作起来又能快速简单呢？

1、镜头的运用原则。 让观众眼睛注意力放到你所表达的事情上面。你应该先确定好镜头的位置。由于一部影片中大部分镜头都是静止不动的，这样背景无须做真实3D建模。只用一张图片就行了，只需做摄像机目所能及的物体便可。制作时先按照背景设定制作一些大块。把握好基本


↑绝大部分的玩家在进来的一刹那注意力肯定会集中在中央的大型雕像之上。

的色调，且无须做得非常细。可以在后期平面软件中加入细节，用平面软件的修改令背景细致精美。为了不会让背景显得死板可以加一些运动物体：比如随风飘动的草等点缀一下。大家可以回头看看早期的生化危机等游戏，由于当时的机能所限，背景都是静止的图片。通过这种方法就可以加入很多的细节。

2、镜头运动的场景制作。 有一些动作场景必须需要运动的镜头，这样背景的工作量会大大提高。制作时同样先确定好摄像机动画，对看不到的地方不用制作。近处的物体做得细致一些，对于远处的物体，简单地制作就行了（有时可以用图片来代替）。

3、模糊效果的应用。 在背景中加入雾或者是景深（注：专业术语，近处清楚，远处模糊的意思，在大部分的镜头中都会用到）导致的模糊等效果，会使你所做的背景更加真实可信。因为雾的关系远处物体是看不到的，这样就不用进行制作了。同样由于景深的关系远处物体的材质是看不清的，这样就不用做的很细，可以节省很多的工作量。

4、日常生活中的积累。 为了能够制作出真实的场景你需要观察周围的事物，注意每一个物体的颜色与质感。你会发现在真实世界中没有哪个物体是单一颜色的，每个物体材质上都有很多细节。由于时间关系，物体颜色会老化，金属会生锈；经过雨水冲刷锈水会渗到下面物体上；物体放久了，表面就会有灰尘；墙壁的根部会有一些泥土等等。把这些细节加入你的背景中，才能使你的背景真实可靠。

观察四周物体随不同时间的光线变化，观察他们的阴影效果。比如晴天时你观察一辆汽车他留下的阴影是什么样的；阴雨天时，他留下的阴影又是什么样的。晴天时，由于太阳的直射，阴影很明显；阴雨天，太阳被挡住了，留下了由于漫反射所留下的阴影，是比较虚的。在制作背景时你用自己的双手来尽量实现这些效果，会使你所做的背景更加真实。

大家在制作背景时多进行观察分析，多看看周围得事物，这样制作起来就不会难做了。

场景的制作是一件复杂的工作，然而如果制作的好的话，又会是很有成就感的事，大家如果想制作出好的背景需要多多进行练习和观察。

好了这期就先说到这里，下期我会对3D中的一些其他技术进行讲解，还望大家继续支持啊！


↑多多留意生活中的细微之事，这些往往是最能让人感觉到场景制作真实的关键所在。

责编／北斗

出色的VGA-BOX——C300详细评测

评测器材	
VGA-BOX	C300D
显示设备	PHILIPS 107P4钻石珑管显示器 松下HDTV TC-500G
视频设备	XBOX / PS2 PIONEER 6310逐行DVD
照相器材	CANON DSLR 300D

在科技不断进步的今天，家用游戏机也越来越向HIFI视听器材的方向发展。其画面已经达到了一个比较高的水平，像主流的游戏机PS2，XBOX和NCG都已经全部或部分支持逐行信号输出，可以在高清晰彩电（HDTV）上呈现出纯净美丽的画面，但是高清晰彩电价格不菲，效果好一点的动辄6、7000甚至上万，不是所有玩家都能消费得起的，便宜的又徒有虚名，难以体现游戏机高质量画面的效果。所以很多玩家一直都没有见到自己所钟爱游戏的"真面目"。

大家知道，电脑显示器的清晰度比一般电视，甚至一些高清晰电视都要高得多。而且大多数玩家在拥有自己喜爱的游戏机的同时也购买了电脑。如果能用VGA-BOX在显示器上玩游戏，同时又不用和同寝室的朋友或父母抢电视，那不是一举两得吗？市面上陆续出现过几种VGA-BOX，但由于造价低廉，技术又不过关，因此效果非常差。经过一段时间的调查和对比，我最终找到一款效果出色，价格适中的，适用范围广泛的VGA-BOX——C300。今天就为大家全面评测一下C300的效果。

C300系列中，最适合游戏机用户使用的是C300D这种型号。下面以C300D为例为大家介绍。推荐它，首先因为它输出的画面非常纯净清晰；二是因为他能支持最高到1080I的游戏画面；三是因为用途广泛，有两组色差输入，可以同时接多个游戏机或逐行DVD设备，有电脑信号输入接口，可以简单地在游戏机信号和电脑信号之间切换，还有可以看隔行菜单的功能，非常方便；四是具有耳机标准接口输出功能，可以接立体声耳机或电脑音箱，同时还可以调节音量，是其他VGA-BOX产品所没有的。第五，也是最重要的，在同等级的VGA-BOX产品中，C300系列对于中国玩家是最合适的，因为其他产品都需要在台湾省或者国外用信用卡方式购买，但是C300系列在中国设有总代理，价格要便宜得多，邮购也方便。需要注意的是，C300和其他一些效果好的VGA-BOX，均采用无损转换方法，但大多数显示器不能正确显示隔行的图像，因此这类VGA-BOX主要用于能输出逐行信号的游戏机或视频设备。

这是C300D的正面，可以看到耳机的接口，指示灯和不少小开关。I See功能是专门为游戏机的隔行图像设计的。像PS2、NGC的逐行游戏开始前的选择画面，XBOX的原始启动界面等等，这时显示的是480I（可以通过修改实现480P），显示器上无法正常显示，但是可以看见，如图：

可以用来调整设置。另外还有两组色差输入的选择开关和VGA输入或者游戏机色差输入的选择开关。

C300D的后面是两组色差的输入，声音输入和电源输入，请注意当插线的时候要把颜色对准，两组合色差输入可以用正面的开关切换。

左面有VGA的输入和输出，需要买一根额外的VGA线用来接电脑和C300D。VGA输入直接接到显示器上。C300D的右面是声音的调节开关。

接好后马上试试吧。绝大多数XBOX的游戏都支持480P或者更高，PS2和NGC有一部分，像著名的铁拳4，刀魂2，星之海洋3，BURNOUT2等等都支持。具体游戏列表大家可以在VGST.com查看有关内容。下面我们就分开来试试。接XBOX其实最简单，先将色差线或分量盒接在XBOX图像输出口，在原始设定界面打开Settings(设定)，然后选择Video(视讯)。里面会有480P，720P和1080I的选项，按照自己的需要打开。接着放入游戏，选择好C300D上面的开关，应该就会出现让你流口水的高清晰画面了。下面将会采取C300D和松下的高清晰彩电松下HDTV TC-500G的对比，因为照相器材本身的原因和画面压缩，画面不是最真实，真正效果要比照片好很多，这里只是给大家一个比较。



左边的是C300D的画面，画面色泽和HDTV比起来不相上下，聚焦肯定要比电视好。惟一区别的就是电视的色彩要鲜艳一点，这是电视调节的问题。显示器也可以通过调节色温来达到。画面精致程度依然很出色，清楚细致的画面已经让人觉得很值得了。下面还有些XBOX在C300D上的表现：



这三张依次是同一张图片分别通过C300D接显示器、电脑直接浏览以及在电视上显示图片时候的效果。可以看到，同一张图片在电脑上看和通过C300D接XBOX的VGMP浏览，色彩，清晰度几乎一样。惟一不同的是电脑上可以将分辨率上到1024 X768，而XBOX输出的只有640 X 480而已。

使用XBOX或DVD机播放影碟通过C300D接显示器的效果和电脑播放DVD时候的效果几乎一样。

如果用XBOX播放逐行DVD信号，或观赏RM等动画，可以在VGST.com下载DVD-X逐行版本和多媒体播放器VGMP。DVD-X逐行版本是强制输出逐行DVD信号的；VGMP本身的设置是与XBOX硬件设置一致，如果你将XBOX的逐行设置打开，那么VGMP运行后会自动进入逐行模式。这样就可以在电脑上观赏DVD或视频了。具体方法请参考上期《电子游戏软件》。

更让人惊讶的是720P和1080I的效果，可惜的是用来作对比的电视无法显示这两个模式的画面，没有比较，但是我可以给大家几张通过C300D在显示器上显示的720P的照片看看这惊人的效果。



这是刀魂2在720P下面的效果，画面美到不行，深刻的理解到为什么叫它是"会动的CG"。这个游戏在720P模式下，画面集中在中间，这是游戏本身的问题。所有能显示这个游戏画面的器材无一例外都是这样。

因为手头上的1080I游戏不多（其实总共也没几个），所以只能给大家Dragon Lair 3D的画面了。在播放动画的时候还不觉得怎么样，但是进入游戏就呆掉了，原来画面可以达到那么那么那么细！！打了十分钟就感觉细得让我眼晕，原来游戏画面太细了也有副作用啊。-_-

PS2和NGC因为机能和设计的原因，支持480P的游戏不多，720P和1080I的游戏根本没有。下面是几张PS2在C300D下面的效果，因为我的NGC是欧版的，所以不能测试，望大家见谅。



↑铁拳4开始时的逐行选择画面　↑逐行显示成功

PS2游戏显示480P的方法是在放入光盘的时候按住手柄上的三角键"D"和"／"键，会有画面让你确定使用逐行显示，然后会再问你一遍，在选确定就OK。其他游戏可以在进入游戏以后在"Options"里面选，同样要确定两次。如果用色差线输出PS2信号的话，记得先在主机设定里把"コンポーネント映像出力"设定成"Y　Cb/Pb Cr/Pr"，否则色差线是不会输出信号的。

NGC打开逐行显示的方法是在游戏开始的时候按住"B"键启动。这个需要你的NGC是NTSC制式的，而且同PS2一样，需要游戏支持！我PAL制式的NGC会问我是不是在PAL 60模式下显示，但是在C300D和其他VGA-BOX上都没有画面。

↓星之海洋3美丽的开场动画



说完C300D的图像质量，再说说它的声音质量。将色差线上的立体声音频线接到声音输入口上，然后调节音量大小，就可以在耳机接口得到声音输出了。用户可以直接插耳机或接音箱。声音纯净无杂音，效果非常好。

好了，觉得想说的都说了，这些就是我用C300D系列产品的感受，好与不好，大家自己判断吧，希望能给你的购买一点参考。我自己自从有了C300D以后，就没再用过其他了，毕竟我使用电脑的时间要多点，用C300D看起来舒服点。^_^

部分资料，图片来源：http://www.vgst.com; http://yekaionline.wx-e.com/

作者：VGST.com 视讯游戏基地 — ASM

家庭影院技术在PS2中的体感报告

——小康家庭器材知识普及/导购书

随着DVD时代的到来，"家庭影院"这一概念也逐步被广大影视和电玩爱好者所追求，就目前而言，影院硬件技术和标准基本已达到一个成熟的水平——前提是用来玩游戏的影院系统。下面就国内占有量最大的现行机种PS2来谈一谈一套中规中矩、可以基本再现游戏所有信息的电玩系统应该包括哪些东西（游戏周边等就不讨论了）。

好的游戏怎能没有优秀的画面？



显示设备包括一台可以接受逐行信号的电视机和一根PS2专用分量线。为什么要逐行，意义重大：除了可以接受逐行信号以外，另外一个好处就是屏幕闪烁大大降低，因此可以近距离观看而不伤害眼睛，而近距离对玩游戏来说，实在太重要了，比如近距离有利于仔细观察和思考，还能增强对战时候的自信心和投入感。至于为什么没有讲到投影仪，这个已经是老话题了，不论正投背投，都会因为玩游戏而使得屏幕亮度不均匀，而且有条件烧钱的，基本可以不用看此文了。

中等价位的CRT电视和时髦的PDP（等离子）电视都是可以的。CRT显示除了体积和屏幕大小上面比较困难以外，其余均是上上之选。而等离子电视采用"大"魄力的画面为焦点，完全可以使人忽略色彩和层次上面的不足，因此用来玩赛车和对战是相当过瘾的；等离子电视的另外两个不容忽视是巨大的耗电发热以及几千小时的灯管寿命。CRT电视目前价格稳定，技术透明，玩家可有多种价位的选择。由于目前支持高清晰信号没有实际意义，所以我们应该把目光集中在逐行处理的比较上面。

★ 什么是逐行 ★

最早的逐行技术目的是消除隔行电视水平扫描线的稀疏感，运算方法就是垂直方向模糊，本质上面来讲清晰度没有提高,只是画面看上去比较"满"；现在普及的技术称为"运动补偿"，顾名思义就是比较运动中的前后两幅画面，智能运算出应该插值的地方，这样可以有效的消除斜纹和锯齿（PS2刻画出来的锯齿就算了），这个技术需要更快的芯片和更大容量的内存；最高级的逐行扫描技术只有专业设备才拥有，它是以点作单位来进行判断，从而达到就算是暂停着的画面也不会模糊的效果。

逐行扫描技术是一个很高端的显示技术，它就像图形的放大插值运算，我们知道一幅小的图像要平滑的放缩，必然要进行高次方的插值运算，而对于电视机来讲，所要运算的图像还要是动态的。

逐行技术所存在的不足

首先目前好的逐行芯片基本只对应N制式，所以玩欧版的人只好用100Hz，好的100Hz电视品牌有菲利普和东芝；而逐行扫描最头疼的问题就是拖尾现象，就像廉价液晶电视那迷迷糊糊做梦的感觉，玩实况的玩家最注重这个，GT赛车的fans也对此倍加小心，因为谁也不想看到水彩画一样的地面，而要想得到没有拖尾的效果,就要付出更多的钱。目前只有索尼最新的贵翔(WEGA)技术和菲利普的逐点晶晰可以基本做到，后者在感觉上面更好一些，东芝最新的SH原理和贵翔相同，但效果还不尽人意，松下的芯片则更在改进中，国产机由于技术上基本采用国外技术，故在指标上仍有不小的差距。如果您用的是XBOX或者是用逐行DVD碟机的话，大可不必买sony和菲利普的，因为其他牌子在再现逐行信号的方面也是不错的，只是颜色、层次等传统参数上面各有特色。

聆听天籁般的音响效果



音频设备包括一台附加Dolby AC-3/Pro Logic Ⅱ解码的多声道AV功放和6只音箱。音频解码是一个大家都知道，但是又不一定了解得很透彻的问题，因为不是所有的人都会耐心的去现场比较各种解码播放的效果， 而且里面的技术参数也十分繁杂。谈到解码，就必然跟环绕声效分不开，因为解码就是为了多声道应运而生的。

最早出现在游戏上面的环绕声是虚拟环绕声，像capcom公司最喜欢用在街机上的Qsound技术，让《少年街霸》系列比其他游戏的音效更加震撼。像Qsound、SRS一类的虚拟环绕声技术是利用心理声学原理，用芯片运算分离出另外一组延时信号，一同加到左右声道里面去，从而让人仿佛听到更加宽广的声场，甚至还能虚拟出身后的声场。这类技术跟解码基本没有什么关系，因为信号源本身就是立体声或者单声道信号，里面并没有包含声音制作者另行的编码。

具体的例子有PS上面的《穿越时空》，游戏中的战斗场面尤其深刻:主角第一个特殊技，最后一刀"呼"的一声，从右到后再到左边，完全体现出了Dolby Pro Logic的厉害之处；没有带此编码的游戏也有好处,具体表现在气氛的烘托，像《放浪冒险谭》，嗖嗖的风声会非常紧密的包围在玩者的周围，让人投入感大增。Dolby Pro Logic的缺点是后环绕声对7kHz以上的信号几乎被衰减得干干净净，而且是单声道的，所以谈不上环绕声的定位。

目前第二代杜比定向逻辑(Dolby Pro Logic Ⅱ)已经成熟，而PS2的重点就是它了！Dolby Pro Logic Ⅱ是最近几年刚刚兴起的新技术，比AC-3前辈（见下文）要晚推出许多，虽然它的声学效果不及AC-3，但是自然有它的优势。Dolby Pro Logic Ⅱ是一种先进的矩阵解码方式，它能将任何立体声节目分离出五个独立的声道的环绕声（左、中置、右，左环绕及右环绕），无论其信号源是否经过杜比环绕声的编码处理。

★ 杜比定向逻辑 ★

首先在民用设备上获得成功推广的是杜比公司的杜比定向逻辑(Dolby Pro Logic）环绕。杜比定向逻辑实质上是一种环绕矩阵编码，它将左声道、中置声道、右声道及环绕声道通过矩阵算法（其他就是简单的加减、合并分离等）并将其录制在立体声声轨上，普通设备播放不受任何影响，而带有杜比定向逻辑解码的功放就能还原出4个声道了。

杜比定向逻辑Ⅱ的优势

一是无论什么游戏都可以用来解码处理一下，二是只用两声道就可传递，不必使用光纤，三是对编码和解码系统的要求比较低，主要体现在码流速度要求非常低（这点PS2机能真是十分受用啊）。好的Dolby Pro Logic Ⅱ几乎可以获得普通水平的AC-3声场定位（万元以下级别的家庭影院），只是在超低音方面有不足，因为它没有单独录制的超低音声道。目前PS2很多游戏对应此解码系统，其中良莠不齐，做得好的有大多数欧美厂商、日本一些游戏软件大户如capcom、namco等，SCE的游戏如果带Dolby Pro Logic Ⅱ那就基本是效果好的。

下面我们来"看看"实际的使用效果，首先是《鬼武者3》。首先进入选项菜单看到声音的两个选项，第一个选项是声音模式，其中默认是立体声，下面还有两个分别是：Dolby Pro Logic Ⅱ和Dolby Digital Pro Logic Ⅱ，前者游戏全程均为Dolby Pro Logic Ⅱ模式，后者开场CG部分是AC-3模式的，游戏部分是Dolby Pro Logic Ⅱ模式，所以选择前者进行测试；第二个选项是在第一个选项选择了环绕声模式才可以选择的，分别是镜头视点声效和主观视点声效，主观视点就是金城武等主角的耳朵所听到的实际声效，作为玩家，看到的是整个局面，而听到的是画面中人物所听到的声音，是不是很别扭啊？所以选择镜头视点。（但是想听呼呼的刀声就必须要用主视点效果了，毕竟只有离得近才能听到嘛。）CG部分就不听了，听惯了大片的音效，这个只能算小儿科，直接进入游戏，到本能寺门口一段，小兵得到光秀指示，呈递衣物给左马介的时候，应了一声："哈！"语音清晰干净，气量十足，而且定位准确；接下来众人冲入本能寺，脚步声细细飕飕的充满了整个房间；明智左马介进入信长所在房间后，熊熊大火夹杂着木头爆裂的声音包围着全身，如果再加上旁边暖气空调吹向自己的话，那就只能用一个字来形容：到位！整个游戏的剧情流程效果都非常出色，游戏操作过程音效普通，毕竟实时动态编码是比较难以做到的。

接下来还有一个好游戏可以用来体验，那就是笔者最爱的《装甲核心·连结》。首先用立体声，进入test场地，对方导弹从前面呼啸而来，然后打到后面的墙上，实际听音效果是导弹从前面呼啸过来，从耳边经过到后面，然后爆炸感觉是在整个房间内，所以可以看出这个游戏的立体声里面包含了虚拟环绕的成分；接下来换Dolby Pro Logic Ⅱ，前面效果基本一致，最后爆炸是实实在在的在后面的墙上，因为声音真的就是从后环绕发出来的。整个游戏流程效果音做得都很出色，堪称典范。

Dolby AC-3对于我们来说应该是一个非常熟悉的名词了，这里就不多说了。AC-3具有更高级别的声道分离度和独立录制的超低音声道，因此无论声场定位和气氛都几近完美（说几近，是因为还有更强的DTS，但是由于和游戏无关，所以不在讨论的范围）PS2由于声卡机能限制，基本与AC-3编码无缘了，只能在播放动画的时候享受一下。当然有XB的朋友可以搞一搞，听一下《刀魂2》两个版本的区别，还可以试试《光环》，听到骨头酥……

其它相关知识与常见问题解惑

（1）PS2播放DVD到底达到什么水平？



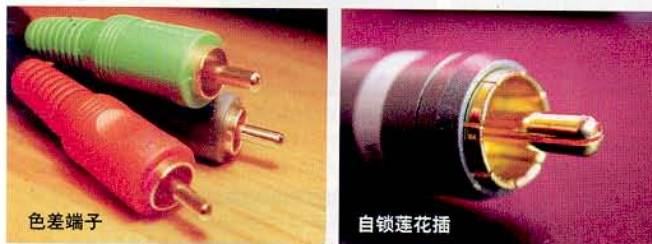
↑GT3在HZ34M80上的表现

最深刻的印象是纠错能力十分差，可以说没有什么机器可以比它更差了（让我想到了土星的JVC牌mpeg解码卡，插后面的，播放VCD效果卡的，看来游戏机只能守守本分罢了）。纠错能力和读盘能力是两个概念，读盘能力主要指拾取到数据的能力，而纠错指的是处理误码时候的算法。播放稍差的碟片，轻则满屏恐怖的马赛克，重则死机。但是其画质是相对比较出色的，相当于1000～1500左右的DVD播放机，主要表现在明快的色彩刻画、丰富的暗部层次和非常完美的黑色表现，缺点是比较柔，对细节的表现一般。

（2）房间大小也很重要。

房间大小？没有搞错，太大太小的房间都不适合玩游戏——太大的话没有依靠感，就想在一个很大的厕所里面，只有一个马桶放在正中间，BB的话一定不舒服，而且离电视太远的话会失去一些自信；太小的房间不利于环绕声的延展，左右声道拉不开，还不能很好的容纳一个低音炮。

（3）另一个容易被忽略的问题。


色差端子　自锁莲花插

线材也是一个需要提一下的问题。色差分量线可以买组装的，但是做工不能太差，比如线径太细的话不利于高频信号的传输，一些大动态的场面就会露出马脚了，我使用了30块钱左右的分量线和一条原装的分量线比较了一下，没有看出什么区别。音频线比较重要，有条件的直接上光纤，避免一切干扰，不能使用光纤的玩家要注意连接线的质量，否则效果打折扣。

（4）耳机也是一个非常好的听音选择。

尽管如此，不过由于杜比耳机技术目前和游戏结合得还不是很好，而且游戏机本身都不带耳机接口，再者游戏贵在多人同乐或多人"旁观"，所以不推荐耳机。

（5）选购电视机来玩游戏首先注重什么？


"怪兽"信号线

电视的几何失真和呼吸效应对游戏都有至关重要的影响。几何失真关系到菜单的条条框框是否平整，主要能影响到它的有地磁、周围电器和电视本身芯片的控制能力的优劣；呼吸效应就是在明暗交替的时候画面会扩大缩小，就像人的呼吸一样，越好的电视变化越小，像《合金装备2》的片头车灯一段，明暗交替很快，差的电视就痛苦的扭曲着，好的电视纹丝不动。这两个缺点说大不大说小不小，还是要因人而异。目前民用CRT领域几何失真控制芯片做得最好的是sony。

（6）音响系统里面投资比例如何确定？


↑低音炮是系统的灵魂所在

以笔者的体会来看，大致来说音箱（低音炮除外）和功放的开销为1：1时能发挥最大功效，比如7000的预算，去掉400来买线材，200买音箱脚架，多到的6400可以2500买功放，3900买音箱。3900的音箱花费当中1500买有源低音炮，其余5只音箱的投资比例应该是中置最重要，然后是主音箱，最后是环绕，（5000以下的预算最好不要考虑低音炮）因为70%的声音基本都从中置发出，特别是人耳敏感的中频人声段，另外中置对磁漏的要求特别严格，所以中置要比重大些。

这里特别提出的是功放的投资，往往被忽略，其实功放担负解码和放大的作用，绝对不能忽视，虽然从道理上面讲不出为什么要这样投资，但是大量实际使用表明，功放的地位不比其他的成分低。

玩游戏玩到这个份上，基本就可以告一个段落了，因为再深下去，就不是玩游戏了，而是玩器材了，当然不是说玩器材有什么不好，因为本文的目的在于让玩家最大程度的感受游戏的魅力。若干年以后，游戏格式估计都升级，甚至换代了，本文也就没有什么价值了，所以我认为：过于犹豫的投资，那便是一种浪费；生活是七彩的，就像满地的糖果在等待人们去挑选，所以对待生活，我们要主动！


←磁环可以净化空间内的干扰

撰文：roundcloud　责编/北斗

SMS2记忆棒修改存档使用教程

继上次SMS记忆棒推出获得用户良好的反响后，2004年圣嘉公司再接再厉推出了SMS2代记忆棒，而新产品在继承原SMS棒的基础上，支持了更多记录类型卡带的存档，并且加入了2项新功能——存档修改，任意复位。令人吃惊的是，SMS2居然可以支持电池没有电的卡带存档以及全中文化的操作界面！好，废话少说，做为测试人员，偶先拿到了产品，试用过程中发现这款产品真的很完美。绝对是D卡用户和游戏修改爱好者的福音，废话少说，其他功能见产品说明书，具体怎么在SMS2上修改存档的看我的教程吧。^_^

游戏一 恶魔城·白夜协奏曲

首先打开VBA模拟器。读入游戏，然后我们使用VBA自带的修改器查找主角的HP在内存中的地址。开始主角LV1、HP50、MP100。

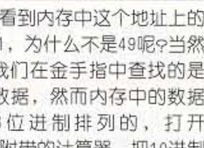


打开VBA的金手指栏，点精确查找，相等，无符号型，数据大小：16位，最后在输入数值栏写上50，然后点开始，再点查找，列表框就会出现当前内存中10进制数据等于50的地址，有很多，不急，点确定回游戏。



然后随便被杂兵碰下，损伤1点HP，现在的HP49，好了，再次进入金手指栏，在输入数据栏填上49，然后点查找，哈哈，现在地址就剩下一个了：02018542。

因为我们要做的是，在SMS上修改存档，所以要找出存档和动态内存的关系。那么下面就是要看看这时VBA的内存里的数据是怎么排列的。点VBA的工具栏，然后选择内存查看器，在右上的空白栏里填上刚才找到的地址02018542，点开始，好我们就来到内存中这个地址所在处了。

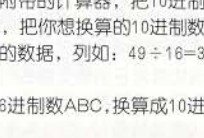


可以看到内存中这个地址上的数据值是31，为什么不是49呢？当然没错了。我们在金手指中查找的是10进制的数据，然而内存中的数据都是按16位进制排列的，打开WINDOWS附带的计算器，把10进制的49换算成16进制就是31。如果想自己算的话也很简单，把你想换算的10进制数据除以16，把商和余数按从左到右排列起来就是16进制的数据，列如：49÷16=3余数为1，那么16进制的数据是31。

同样16进制的想算成10进制就更简单了，公式：16进制数ABC，换算成10进制的就是A×16×16+B×16+C×1。

接下来，把VBA的存档导出为*.SAV格式的文件。用UltraEdit-32 10.10a这个版本的UE打开。可以看到很多数据，看到地址00000026H处的数值，哈是什么？内存中的31？能确认一定是这个地址么？行，再看看周围的数据，哇！简直和内存中02018542地址周围的数据一样，那么HP就是这个地址了。记下这个地址00000026H。接下来是重头戏了。

把SMS2记忆棒插在GBA或者SP上，插入游戏卡带，打开我们的GBA或者SP电源，按住START和SELECT键进入SMS的管理菜单，先进第一栏文件管理把卡带上正在玩的记录备份到SMS2上，然后进入文件编辑栏，选择刚才备份的存档，进入修改画面，直接来到地址00026H，哈哈看到了吧。这个周围的数据排列方式和刚才在内存和用UE打开的VBA存档是一样，接下来就是替换掉现在的数据换上你想要的数据，记得是16进制的哦，然后保存修改后的存档。用SMS2的存档进入游戏，进去一看，哈哈！现在的HP不就是你刚才在SMS2中修改的数据么？^_^ 这里我把数据修改成e7 03，高低位对调下就是03 e7换算成10进制就是999，然后进游戏看看。+图7



修改了HP，那么怎么修改其他的例如MP、STR、DEF……这些数据呢？这个更简单了，前面不是说了么：开始主角LV1、HP50、MP100、STR30、DEF30，换算成16进制就是32、64、1E、1E……现在看看上面VBA的内存中地址02018542的画面和SAV存档的地址00000026H画面，00000028H的数值就是64，0000002aH的数值就是1E，后面的数据完全和主角的其他能力参数对上号了。而00000038H的数值就是当前主角经验点的数值，那么修改就变得很简单了。

游戏二 超级机器人大战A

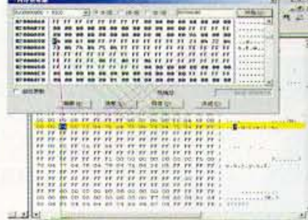
还是使用VBA进入游戏，然后使用上面同样的动态搜索办法找到总资金的地址02000000。但是这个是最低位的地址，所以我们若是想要更多的钱就到高位的地址02000002，或者更高的地址02000003。100000金钱换算成16H就是186A0，1前面补足一位数0，就是0186A0。修改地址上的数值：02000000:A0 / 02000001:86 / 02000002:01

第一关过去后来到整备画面，记录导出SAV存档，用UE打开，然后按ALT+F3搜索16进制数：A08601，然后就可以直接找到地址18H——1AH，就是存档了A08601这个数值，那么对应在SMS2的存档里面也就是这个地址了。拿起GBA，进SMS2管理菜单，然后修改地址00018H——0001AH的数据为你想要的资金数，保存，进游戏。哈哈。爽了。钱用不完了。



到此，资金的修改完毕，下面要讲的是机体的改换和添加。

首先看游戏中女主角的蓝色真实系机体的基础EN150，在VBA内存中搜索到EN的地址是：0200a894。然后把这个地址加上16进制数4，得到一个新的地址0200a898。打开内存查看这个地址的数值为F4，那么这个就是当前机体的图片地址，首先要做的就是把机体的图像替换成我们想要的，比如最终BOSS机体，那么他的代码是多少呢，查找前人做的机体武器代码表可得到是F6，然后还原到没有修改的初始状态，导出这时的SAV，用UE打开，大家会发现在里面查找F6 00 61 00这样的数据段根本找不到，怎么办？不慌，经验告诉我存档和内存大致相同但是绝对不是完全一样，因为当前机体代码是F4 00，所以需要找的就是这个数据，然后再看SAV中找到的这个数据对应的地址周围是不是有和内存中0200A898周围相似的数据，结果我们就发现了这个地址：3d72h，把内存的图对比下发现，他们居然惊人的相似。



那么我们把F4改成F6然后再导回游戏中看看结果吧。哈哈，就是这个地址了。

可惜机战A的武器是外挂式的，需要另行修改，我们在图里看到的对应的其他数据就是武器的代码，大家对应武器代码表去修改吧，人物的修改也是这样的方法。不过要记住：机战A的内存修改中机体的EN地址+4就是机体图象地址，人物精神地址-5就是人物头像地址。另提供一个机战A的DEBUG模式开启代码，偶朋友超级XX螺母发现的，有助于修改，0200544E：XX，（XX可以是非0的任意数值）



DNAS是"动态网络验证系统"的英文缩写，它是Sony专为PS2网络游戏而开发的防盗版技术，其基本原理是通过服务器认证客户端的DNAS ID代码来判别玩家主机中运行的是否为正版游戏。

游戏三：格斗之王EXE2・血腥咆哮

游戏中有许多隐藏模式，但是开启的条件很苛刻，就拿那俩BOSS来说，简直糟糕透了，要把全部的人物都达成ORICHI等级，但是用SMS2的存档修改功能就能很简单的达成了。呵呵。

首先还是需要进入VBA，通过高级的动态模糊搜索得到使用俩BOSS和各个隐藏模式开启的金手指为：

02010228：FF
02010229：FF
0201022a：FF
0201022b：FF



大家以后得记住了，隐藏属性的开启和全图鉴的开启的数值都是FF，开始未开启时00。

然后还是用UE把导出的开启隐藏模式的存档SAV打开查找数据FF FF FF FF，可以找到惟一的两段地址8H 9H AH BH和108H 109H 10AH 10BH，这里解释下为什么是两段，KOF中1P和2P选择同一个角色的权限是相等的，1P能选择BOSS的话那么2P同样可以选择，下面那段地址就是为2P选择BOSS，开启隐藏模式所必须的。

之后就是老套地进入SMS2把游戏的SAV中上述地址修改掉了，然后开机进游戏看看，哈哈这下就算没有达成全人物ORICHI模式也照样能用BOSS了，爽吧。^_^（注意图上IORI的使用次数和等级是NEW COMER，而下面居然可以选择BOSS。）

◆SMS2的"任意复位"功能非常有用，以"机战D"为例，测试方法如下：

[1] 把SRAM的电池去掉；[2] 插上SMS2和机战D,开机,进入游戏,即时存档；[3] 按下SMS2的"任意复位"开关,回到GBA的开机画面,按下选择和开始,进入SMS2的界面；[4] 选第四项,看到机战D的资料了,然后选第一项把记忆备份到SMS2,关机,把机战D拔出来令SRAM完全放电,数据清空；[5] 然后就是重新进入SMS2的界面,把记忆导出来,再进入游戏,嘿嘿,机战D的存档完美再现!

我测试了SMS2的复位功能,可以支持任何卡带(包括XG2Turbo)的记忆存档,但是对于一些质量太次的卡带,SMS2还是回天无力,我手上有两个机战D,一个完全被SMS2支持,另外一个死活都没有办法记忆,后来我用SMS2的卡带检查功能看了一下,晕,里面显示的记忆模式根本不对,难怪SMS2会不支持它,卡带本来记忆部分就有问题呀,数据根本存不进去SRAM里面,暴走中……

另外听厂方说SMS2的这个复位功能对一部分的SP支持不好,因为有一部分的SP使用了不同的设计,如果在这部分SP上面使用SMS2就会出现复位功能有时候不能生效的情况(其他功能不受影响),不过就100%支持所有的GBA主机。

■文/By Chinagba—白河忧

北通"大力神"电源评测

最近编辑部的一个220v−110的电源突然报销，想起前一段在杂志上刊登的"北通大力神"，于是联系北通公司搞来一个给大家做做硬件评测。说实话，以前我认为用什么样的电源都一样——反正都可以玩游戏，也不会影响手感什么的，买最便宜的电源就可以了。但是这次的电源事件还是给我上了一课。废话少说我们马上进行评测吧!



为使本次评测比较直观，我们将把新旧两个电源摆放到一起进行比较。左图是我们这个电源事件当中报废的那个电源，途中标注的地方已经发生严重的变形。由于当时这个电源过热无法拔下来，所以现在已经牢牢的和地下的接线板粘在一起。右图全新的北通大力神套装包括北通大力神电源一个、说明书一本。可以看到在包装内有防撞海绵，看来厂家相当的用心。

北通"大力神"特点简介

★外壳是采用PC防火料：高级PC防火材料不仅具有防火阻燃的优点，而且非常结实，通常从80公分高度跌落水泥地面都能保证外壳没有任何损伤，内部不会出现松动。另外高级防火材料的外观细腻，色泽黑润，不会因为长时间使用而变色。

★内置温度保险丝：长时间超载运行的时候，线圈温度会上升，当超出130度时会自动断开，从而避免意外情况的加重。等于给这个产品上了一个保险！大功率变压器的安全最重要！

★引用了欧共体标准中的双绝缘设计：主要是指该产品的输入、输出导线以及变压器的绝缘都是采用了双层绝缘保护，正常都需要有双绝缘设计并注明这个标志。



★输入、输出电压：该变压器的输入电压为200至240V之间，输出电压为110V给PS2主机，这样的宽电压输入设计是为了适合市电的高低有差异以及有变化的国情，并保证主机及其周边的长时间正常工作。

★功率绝对充足：一台PS2主机加上四分插、手柄、方向盘等，最多不超过100W；而北通大力神的实际可承受的功率达到165W以上。这种设计是非常经济而可靠的！工作起来非常安静，无噪音，特别是晚上整个室内环境比较安静时，更显得重要，不会因为不必要的噪音而影响游戏的乐趣。

★1500克的净重：作为传统绕线（藕合式）变压器，重量与实际功率是成正比的，北通大力神单个净重1500克。

内部做工比较：我们再来看一下内部的做工，左图是电源的内部线圈已经全部烧毁，而硅钢片作为变压器的重要组成部分这个电源的就小了很多。相比之下，北通大力神在用料和尺寸上面都要强很多了，这也是为什么它重达1500克的主要原因之一。



电源防火实测：有时候玩游戏是没有节制的，尤其过年过节的时候，所以安全在这里是首位重要的。谁也不希望自己的所有家当顷刻之间化为乌有。最后，我们分别对杂牌的电源和北通大力神进行燃烧的实验：



我们用打火机对杂牌电源的外壳烧了只是3秒钟，就发现杂牌电源的外壳自己已经开始燃烧起来（如左图）。接着再对北通大力神的外壳进行燃烧实验，经过10秒钟发现被燃烧的部分出现沸泡，将打火机移开发现被点燃部分的火苗自动熄灭，这时观察北通大力神的外壳没有任何的变形。

从本次评测来看，北通的这款大力神电源无论是做工还是用料来讲都是比较不错的，只需多花上一点钱，就可以让我们心爱的主机安心工作了。

文/toc

次世代传媒 VGAME.cn

次世代商城 热门游戏动漫精品周边大集合!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034，2046，3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元!

购物满80元送可爱海豚笔袋!!



从即日起至2004年6月30日(以邮戳日期为准)，凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外)，即可获赠得价值10元的带拉锁海豚笔袋一个，先到先得，送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号：1258　特价：68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236　特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

智能电子分插
编号：1225　价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034　价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247　价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP音箱+风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

PS2 专业级AV/S一体线
编号：1168　价格：59元



●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179　价格：65元



●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



PS2垂直座
编号：2068　特价：15元



热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华，全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

特价促销活动火热进行中!(注:特价商品VIP会员不享受另外优惠)

犬夜叉手机挂饰四件组
编号:4329 价格:39元



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙,陪伴你的手机左右

钢之炼金术师金属手机挂饰
编号:4374 特价:19元



●出口产品,全金属炼制,总长约9CM,做工一流

钢之炼金术师钥匙挂饰七件组
编号:4453 价格:59元



●钢之炼金术师热门人物大集结,出品产品,做工精细

哈罗金属胸针
编号:4385 价格:24元



●全金属打造的多色闪亮哈罗,直径约2.2CM,附精美胸针扣

哈罗香味手机座(红色)
编号:4341 价格:25元



●高约9CM,带香味,造型可爱

哈罗香味手机座(绿色)
编号:4352 价格:25元



●高约9CM,带香味,造型可爱

全职猎人手机挂饰五件组
编号:4026 价格:24元



●猎人主要角色:小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

猎人玩偶五件组
编号:4408 价格:39元



●塑胶材质,高约8CM,头部可动

任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号:4396 市场价:80元 特价:48元 特价



●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣,细节逼真完美令人爱不释手,掌机迷收藏佳品。

人形电脑天使心钥匙扣7件组
编号:4330 价格:49元 特别推荐



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型,人物高约4CM

棋魂角色手机挂饰四件组
编号:4037 价格:19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男,人物高约5cm

樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元



●独有机械式响铃清脆悦耳,仅用一节五号电池,樱迷必备

小叮当存钱罐
编号:4172 价格:15元



●高约13cm,可存取硬币

小叮当玩偶六件组
编号:4442 特价:29元



●小叮当的各种超可爱造型,高约6cm

龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组
编号:4420 价格:45元 特别推荐



●塑胶材质,平均高约6cm

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
●高约13cm,头部可动

每款价格:25元

编号:4138 编号:4149 编号:4150 编号:4161



火影忍者钥匙挂饰六件组
编号:4431 特价:29元



●每位角色都带有自己心爱的道具和宠物,平均高约6cm

火影忍者手机挂饰七件组
编号:4273 价格:35元



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐,魅力角色随身走

海贼王Q版玩偶A、B、C款
●高约13cm,头部可动

每款价格:25元

编号:4105 编号:4116 编号:4127



头文字D驾舱手机座
编号:4206 价格:19元



●高约13cm,银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号:4217 价格:19元



●高约9cm,可放手机或当笔筒使用

头文字D巨酷烟灰缸
编号:4419 价格:39元



●超大尺寸,直径约17CM,厚约5CM,是实用品更是艺术品

美少女战士超大挂饰六件组
编号:4251 价格:48元



●美少女战士主要角色大集合:月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮,高约10cm

阿童木手机挂饰三件组
编号:4239 价格:29元



阿童木两款,小兰一款!

●出口日本原版,做工精巧

网球王子手机挂饰五件组
编号:4284 价格:49元



●出口产品,做工精致,网球拍和人偶可分离,一物两用

SD高达Q版扭蛋七件组
编号:4363 特价:79元



●日本BANDAI出品,SD高达48集300枚特别纪念版,高约4CM,可拼装部件

龙猫BUS场景相架
编号:4071 特价:99元



●出口日本原版●附2004年历,高约18cm,透明相框可换相片

千与千寻万年历
编号:4307

市场价:160元
特价:99元





●千寻的魔幻世界真实再现,无脸男与汤婆婆怒眼相瞪!饶有趣味的万年历时计,出口日本原版,精致做工让你爱不释手!
●高约10cm

特价限量抢购中!

名侦探柯南可动玩偶
编号:4262

市场价:210元
特价:149元





●日本ROMANDO浪漫堂出品,柯南全身关节可动,高约17cm,外衣还能脱下来,内穿背带裤,另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板,是不可多得的柯南收藏精品。

编辑部的事故
特别版

电子游戏软件

comic by黄金IC







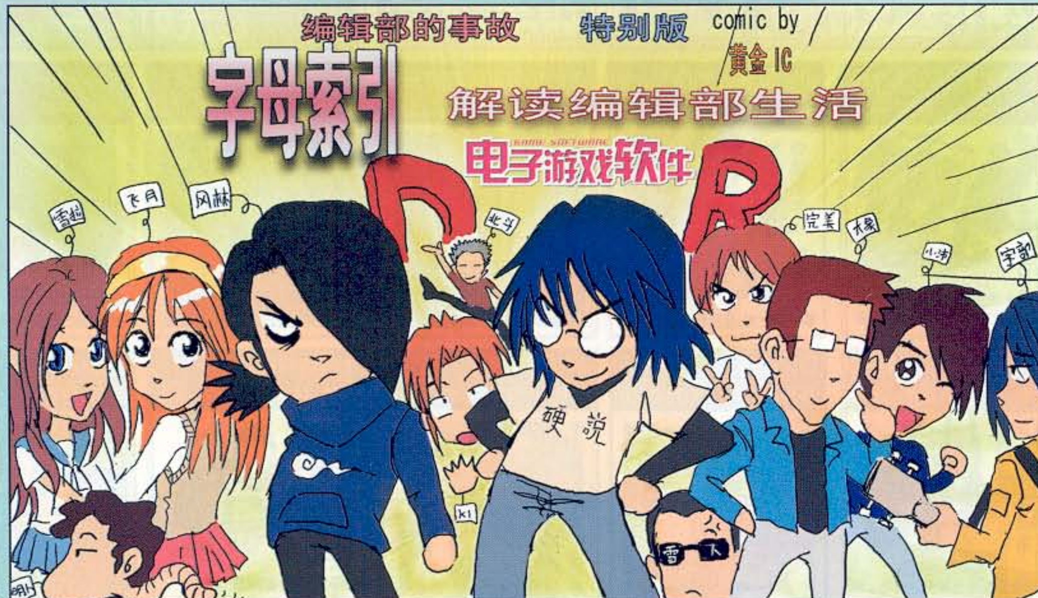












Action 开拍

现在编辑部经常拍片,反响很不错,就连IC我也上过电击了呢!



Basic 基础

电软是综合情报志,读者就是基础



Comic 新漫画

电软的漫画也是特色之一,有很多作者在这里投稿,光是我的作品就有十期了,大家有收集吗?



Dicephalous 双头的

每次结稿前都很忙乱,好像有两个脑袋



Electric shock 电击

(广告时间)
电击收藏,您的唯一选择



Fabric 针织品

有些人被盯着就工作不下去,真是怪癖,让人想起了仙鹤报恩的传说。



Graphical 渲染

现实中的人物和漫画中的咋就差那么远呢?



H h

电软这边还没有那么过激的小编,隔壁的这两只人嘛...



Illogicality 矛盾

矛盾产生力量,力量变成稿子



Judgematical 眼光锐利的

大家都是眼光锐利的人啊



Kaleidoscopic 五花八门的

各种各样的事物充满了编辑部



Laic 外行

说到游戏,其实我们都是外行.有人会写程序吗?



Million record 百万销量

电软以百万销量为目标!



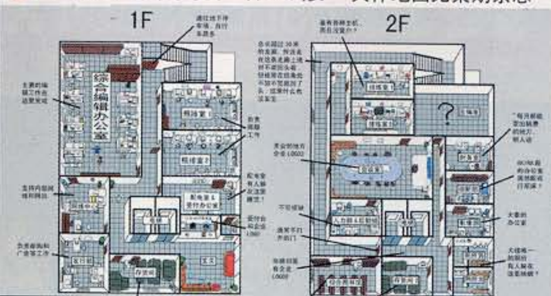
Nick-nack 小摆设

这种小摆设编辑部里最多了,这是两个版本的霞~



Office block 办公楼

具体地图见某期杂志



Picnic 野餐

昨天晚上吃的又是羊肉串加汽车尾气,夏天消夏的人多,小饭馆把桌子都摆到马路上了,我管这个叫野餐。



Quick one 干杯



Romantic 浪漫的

编辑部的单身男同胞啊,浪漫何时到来?



Sick 恶心

以前编辑部的脏乱程度如此了得,有时候开门便会有这种情景?



Tickler 备忘录

备忘录也是随处可见的东西



Ultrasonic 超声波

夏天的时候晚上加班要靠这个"电子蚊香"超声波驱蚊软件,用音箱发出超声波来驱蚊



不过因为是超声波听不见,所以有时候忘了开也不知道,就会变成这样



Victor 胜利



Whitemagic 白魔法

对于彻夜加班挂掉的同志,我们对其施以白魔法



Xenocentric 喜爱外国文化的



Yoicks 驱使猎犬的叫声



Zendic 无神论者

不信神不信鬼,只信自己胳膊腿!









黄金奏鸣曲 GOLDEN SUN 文/神无月 你所不知道的黄金太阳

太阳是万物之本，天地之源，象征着神力，王权等至高无上的东西。



超人气游戏，被称为GBA史上最强RPG的《黄金太阳》不仅蕴涵着太阳的至高无上，更包含着制作者高桥兄弟作为DQ铭打者所独有的游戏文化与内涵。钻石在千年洗练后方能璀璨夺目，翡翠在不断雕琢后才可熠熠生辉，《黄金太阳》从游戏的本质反映出高桥兄弟在长达几十年坎坷的游戏人生后，一朝所迸发出的力量，这种力量是对人生的感悟，是对游戏的感悟，这种游戏精神贵于钻石、清于翡翠。对于经典大作，我们要充分尊重，为此不才之人神无月特写研究报告一篇与广大黄金迷、高桥饭斯一同分享《黄金太阳》的成功秘诀。

奇袭！破弃墨守成规的RPG 传统世界观需要颠覆！

《黄金太阳》的世界观设定尤为独特。众所周知，在一般RPG中，所沿用的世界观都以剑与魔法的世界为蓝本，其中穿插诸如半马人、精灵、巨人等非人类种族。由高桥兄弟与内藤宽的climax开发的《光明》系列作品可算比较早沿用此类世界观的不朽名作了，在欧美曾经引起轰动。虽然这种世界观设定在一开始令人浮想联翩，回味无穷，游戏起来有如踏进《天方夜谭》的奇幻旋涡，又仿佛涉足《山海经》之中，到处发生着不可思议的奇幻故事。然而，随着后来RPG的普及与泛滥，这个传统意义上的世界观已经被许多玩家所熟悉，甚至厌倦，半老徐娘般的“剑与魔法”显然满足不了日趋挑剔的玩家口味了。为此，一部分厂商又不约而同地凑到另一个世界观中展开撕杀，也就是SF。SF意为“科幻”，著名的卫斯里系列就是此类的文学代表作之一。SF世界观同剑与魔法的世界观不同，她给人的印象虽然遥远却触手可及，看似纯粹却并不虚无缥缈，明知道此人此物定为虚构之作，可仔细想想似乎发生在自己周围，回忆一下似乎自己也有同类想法，这些恰恰成为了SF世界观大受玩家欢迎的秘诀所在。SEGA的《梦幻之星》就是靠着此类世界观在当时大红大紫，直到目前仍然被许多古董级玩家津津乐道的传世经典游戏，其中包括在下。就这样，剑与魔法仍然靠着几个大作努力地捍卫着自己作为传统世界观的尊严与地位，而SF则像一匹黑马紧紧追赶着老前辈，时时威胁着他的霸主地位。

虽然剑与魔法同SF世界观在RPG界中并存到如今，大部分作品也“忠实”地使用这两类世界观作为游戏的卖点，但是吃螃蟹的人总会存在，如此业界才会更绚丽多彩，所谓万紫千红才是春也，而往往获得成功的就是这些富于想象、勇敢突破的人。例子许多，这里就介绍一下高桥兄弟，因为我们今天要讨论的是《黄金太阳》。高桥兄弟早在《黄金太阳》发售的五年前就有想法在N64上制作此游戏，无奈当时兄弟两人刚进入任天堂不久，而且N64相比同层次的SS与PS来说销量比较惨淡，由此这个惊世骇俗的开发计划被雪藏了五年之久。时光的流逝并没有消磨高桥兄弟开发黄金太阳的那颗雄心，在看到GBA全世界疯狂抢购的形势后他们终于决定在跨时代掌机上推出加盟任天堂后的第一款纯RPG《黄金太阳》。大家都很清楚，要做一个RPG对于他们兄弟而言易如反掌，何况还有任天堂的大力支持，但如何才能带着DQ铭打者的荣誉，载着光明系列的辉煌，背着马里奥高尔夫沉重的千万销量做出个有口皆碑，销量过百万，突破以前款款大作的RPG呢？这对高桥兄弟来说的确是个棘手的大问题，历来要突破自己对于每个人来说都是一件难事啊。

突破基于创新！

突破基于创新。高桥兄弟对《黄金太阳》进行了从内到外的创新，以此博得了广大玩家的欢心，也让《黄金太阳》成为了GBA的游戏典型。其中幅度最大的莫过于世界观的创新。说实话，一开始想到是他们两位名人开发《黄金太阳》，脑子里立刻闪现的就是一大堆《光明》的东西，半人马骑士、鸟人剑士、光之剑、暗之剑等等。似乎觉得这些东西一定会存在其中，而且深信不疑。可当入手后我才幡然醒悟，《黄金太阳》世界观彻底抛弃剑与魔法，沿用的竟然是“炼金术”与“超能力”并存的世界观。这个倒是出乎意料之外啊，在我记忆中完全利用?炼金术世界观的RPG似乎很少，好像ENIX名作《北欧女神》中也只有个道具炼金的系统，而完全使用炼金世界观的游戏中，有名的也最多是《玛丽的炼金工房》一个而已，但此游戏是养成类的，并非正统RPG。同样在迷宫探险中使用“超能力”的作品也为数不多，有名的就那几个，capcom的《龙战士》虽然不用超能力而是特技，但形式差不多；SCE的《狂野历险2》中也有比较相似的系统，但限制很多。不难看出，高桥兄弟此次打的是创新牌、冷门牌，不经意间响惊雷是最能让人兴奋和激动的事情。从定义上看，炼金术具有神秘的面纱，目前仍然没有彻底被世人揭开，而她又是古代化学的产生根源，涉及古中国、古阿拉伯、古希腊等古代文明，内容上并不比剑与魔法或者SF贫乏，相反更贴近现实人的生活。而“超能力”给原本神秘的炼金术再添上了一层薄薄的乔其纱。虽然由于剧情炼金术的许多常规知识被超能力所篡改，但就因为这种绝佳的篡改与遮掩，使得本来与哲学、思想学、人文学、教育学等高深莫测的学科有着重大联系，让人难以理解的炼金术在朦胧之中变得通俗易懂，毫无晦涩与枯燥可言。炼金术的难点用超能力解释，超能力的不可思议用炼金术富有光怪陆离特质的名词去解释，炼金术负责游戏主线，超能力负责迷宫攻略，这种神秘与不可思议的完美组合，相互解释，相互依托，相互推进游戏，完全让人陷入其中，不能自拔，黄金太阳中的一切似乎都发生得很有道理，虽然这些道理用科学解释的话是那么的没有道理，呵呵。由此可见，高桥兄弟制作游戏的确是很有根底的，他们知道什么与什么结合可以吸引玩家，这从侧面反应出两兄弟十几年的游戏制作经历带给他们的的确是无穷的想象力与高人一等的敏锐察觉力。这一切从他们在黄金太阳发售前接受的一次采访中就能领悟到了。



——**记者问高桥宏之：**“在系统方面，我觉得黄金太阳是款与众不同的崭新RPG啊。不知道宏之先生对

此有何看法，觉得黄金太阳与其他RPG的最大区别在哪里？”



——**高桥宏之说**：“从表面上看，历来的RPG所崇尚的就是幻想系的RPG风格。这个印象对于玩家来说根深蒂固。那何为幻想风格？换言之就是剑与魔法的世界。而这次我们制作黄金太阳时考虑更多的是如何在黄金太阳中增添新的RPG玩法，这点比如何设定世界观要重要，由此一个改变RPG固定玩法的创意油然而生。同时我们也觉得单纯制作一个基于剑与魔法的RPG是不行的。简单而言，这种新玩法应该叫做‘超能力’。”

——**记者继续问道**：“故事中所表现的炼金术这个创意又是从何而来的呢？”

——**高桥宏之回答**：“一般玩家都认为RPG的世界就是用剑与魔法战斗。但这次我的想法是除了让各位玩家体验到战斗乐趣的外，在迷宫探险中也能获得乐趣。以前的RPG主要是以迷宫探险为主要乐趣的。我们打个比方，当你小时候玩棒球时，因为你的水平很有限，所以只要能自己练习投球然后接球就觉得很开心了。而当你能熟练掌握棒球技术后，如果不和别人打对抗的话，那就觉得很没意思了。同样，对于许多习惯了迷宫中遇敌，杀敌的玩家来说，再做个与现在传统的RPG模式相同的作品似乎不会让他们提起多少兴趣。至少我就不会有多大兴趣。因此我们选择了炼金术，因此我们使用了超能力，这样在迷宫中大家除了杀敌，还要解谜呢。”

以上的一席话完全体现出高桥兄弟勇于创新的头脑和思想，黄金太阳的成功并不是偶然的，而是必然的。因为有五年的酝酿，十几年积累。我相信许多中国玩家在第一次开启黄金太阳封印之时，一定被震撼过，这种震撼就是我们给予高桥兄弟的回报吧！

挖掘！太阳光辉中的沧桑之影

先前我们讨论了黄金太阳成功过程中制作者高桥兄弟的光辉事迹，下面我们要从游戏本质深入挖掘潜在的成功的因素。请大家一边看一边在心里幻想，同幻想才能同进步。虽然黄金太阳博得了广大玩家的一致好评，但在日本销量似乎并不是很理想。而在欧美则一鸣惊人，捷报频传，高桥兄弟又在欧美市场赢得了销量，难道欧美真是他们兄弟的幸运之地？呵呵。深究原因众说纷纭，以前有人提过的，发表过的我就不谈论了。我们从其他人没踏足的领域来分析下黄金太阳欧美大卖的其他潜在原因。

黄金太阳成功之谜－1 炼金术在欧美很有名？

许多玩家对炼金术以前或许不太清楚，但现在由于超人气动画《钢之炼金术师》的影响，还有许多网游中纷纷推出炼金术师这个新职业，我想大部分玩家对炼金术应该有个大致上的了解了吧，不过我还是要介绍一下，温故知新，其乐无穷。

炼金术是一种化学的哲学思想与实践过程中的一种产物，是近代化学的雏形。顾名思义，炼金术最初就是要把一些金属炼成金子，后来随着某些无德炼金术师的出现，研究领域慢慢展开渐渐涉及到长生不老药啊，不死之身啊，起死回生等偏向巫术及邪教的罪恶深渊中去了。其实这些炼金术师都是骗子，就好像以前给秦始皇炼丹的那些杂毛一般，都是打着炼药旗号，实为骗财。炼金术最高境界可把无炼为有，也就是借助某些元素立刻炼出自己想要的东西，包括人的复活。但人的复活是神也禁止的炼金术，任何实施此禁术的人必将遭受天谴，下场必定惨烈。这个相信大家都知道吧，爱德华和他弟弟就是例子。炼金术在各个文明古国都有涉及，比如古中国的炼丹术、伊斯兰教古老的炼金术、西方的炼金术。其中西方也就是欧洲的炼金术发展程度比较高，而且黄金太阳的炼金术主要涉及的就是西方炼金术，因此我详细说明。

西方炼金术早期时代活跃于公元一到五世纪，西方最早的炼金术著作产生于公元100年左右。西方炼金术认为金属都是活着的生命。这些活着的金属既然有生命，那就会成长，西方炼金术同时认为所有金属最终成长后的结果就是贵重的黄金。可以通过对这些金属进行催生加快成长或者使用人工仿造的技术使他们成为黄金。因为认为金属有生命，当然也就有灵魂。仿造的方法就是把黄金所具有的灵魂从形式上剥离出来，将此灵魂转入非黄金金属中，这样非黄金金属就会具有黄金的特性与特征了。而每样金属都有各自的灵气，这个就被看做金属面上的一层颜色，所以炼金过程中会在仿造金属上镀一层金或是银。虽然西方炼金术经过现代科学的证明是完全错误的，但作为近代化学的先驱与始祖，她为化学的发展奠定了基础。因为通过对炼金术的认识，人们发明了化学仪器，了解了许多新矿物与新金属。可以说，西方炼金术对于整体欧洲化学的发展起着抛砖引玉的作用，据说牛顿曾经也接触过炼金术呢。

如上所言，欧洲人对炼金术比亚洲人更为亲切。许多欧洲教科书中也有记载关于炼金术的文献，不仅如此最近在欧美乃至整个世界范围内引起轰动效应的《哈利·波特》系列电影中也有不少对于炼金术的描写，其中有部就叫《哈利·波特与贤者之石》。贤者之石就是炼金术中的最高圣物，是所有炼金术师苦苦追寻的东西，但目前已经证实这石头不存在。而美国人原本就是英国移民，对炼金术当然也情有独钟，据此可以推测欧洲传统的炼金术被黄金太阳所引用是其在欧美市场获得成功的潜在原因之一。

黄金太阳成功之谜－2 欧洲的名称难道也是大卖原因？

看到小标题，很多玩家一定在想：“这小子搞什么东东，到这里来恶搞。”各位大虾，这可不是恶搞，我对大作一向尊敬，绝对不会当作儿戏对待的。只是既然要研究，那就要个透彻，挖到根，刨到底，见血见骨那才算完。由于曾经读过关于欧洲的一些文章，我记得有篇文章中记载“Europe”这个词原意据说有两个意思。意思一认为是从一位美丽姑娘的名字而来，她叫欧罗巴，在希腊神话中被变成公牛的老色鬼众神之神宙斯所引诱。这好像和黄金太阳没什么大关系。意思二就有名堂了，据说是来自一种少数民族的语言，翻译过来就是“日落之地”。日落之地？怪不得欧洲人很崇拜太阳，欧洲建筑上随处可见附有太阳图腾的建筑，英国还标榜自己是日不落帝国。既然崇拜太阳，那么叫“黄金太阳”的游戏应该从名字上就很合欧洲人的心意，因为在欧洲古老的魔法传说上讲，夏至一到，太阳就会升到最顶部，这时具有光与热的太阳就被称为“黄金太阳”。从消费心理上说这很可能成为黄金太阳大卖的潜在因素之一。



黄金太阳成功之谜—3 有种玫瑰就叫黄金太阳?



如上图,在我头脑发热学习法语的时候,去图书馆看过一些法文丛书。无意间看到一本花卉集，其中就有这么种蔷薇花朵形酷似太阳在熊熊燃烧，金黄中带点富贵，深红中展现热情。如今，法语语法已经抛到脑后，而这朵特别艳丽的蔷薇花仍然记忆犹新。此种蔷薇法语叫做“Soleil d'Or”，soleil在法语中是“太阳”的意思，or则是“黄金”的意思，整个词组就是“黄金太阳”的意思。此花原产法国，法国属于欧洲，欧洲各国之间交流相当频繁，有的甚至不需要办任何手续，就好像上海到北京这么简单。由此又可证明黄金太阳这个词已经深入欧洲人的生活中，既然欧洲人生活中有这样一个词的意识存在，那就很可能在挑选游戏时专门挑选存在意识的游戏名称作为购买对象。就好像我们在买游戏时，听到“上海”这个游戏，就会无意识地询问BOSS：“上海是什么游戏啊，能让我看看吗?”。因此这也可以构成一个潜在的消费意识。

发现!曾经留在其他游戏中的痕迹

上面所述均为本人研究后觉得与黄金太阳欧美大卖或许有关的一点潜在要素。虽然看起来有点荒唐，但有些人，特别是欧洲人买东西的思想与心理就是这么的荒唐。同时也让大家多少了解些有关黄金太阳的小道知识，知识总是越多越好的吗。如下的版面就要奉献给黄金太阳中系统的解说了，本次系统解说比较特别。先前说了，超能力与炼金术的结合是黄金太阳中的创新，但其中的许多系统依然保持着高桥兄弟以往作品的风格，对比介绍我想会更有趣些。不过这一开始还要让大家知道下高桥兄弟的其人其事。

高桥兄弟其人其事

高桥兄弟的从业历程比较坎坷，一波三折。最初他们作为同掘井雄二，中村光一，饭岛健男，内藤宽等一批DQ最早的开发人被众人敬仰。而后转投SEGA阵营，SEGA喜获人才，特地为两兄弟设立专门的开发小组“Sonic team”与内藤宽的Climax一同开发了当时MD上的《光明与黑暗》，《光明力量1—众神的遗产》，两部作品在日本反映平平，但在欧美销售成绩喜人。《光明力量1》发售后，内藤宽与两兄弟产生了发展策略上的严重分歧，无奈分道扬镳。可上天并没有偏爱忠于SEGA的高桥兄弟，1993年，他们开发的《光明力量2—远古的封印》在SFC的DQ与FF的双重打压下销量不近人意。对于高桥兄弟来说，曾经的辉煌已经不在了。

1994年4月，怀才不遇的兄弟两人终于决定抛弃老伙伴SEGA，转投PS阵营。其中还闹出了兄弟两人唱双簧，一边瞒SEGA，一边瞒SCE的大新闻。主要是弟弟秀五唱红脸公开退出Sonic team，组建软件公司camelot，宣布他将加入Sony阵营，为PS开发游戏。而哥哥宏之则装糊涂扮白脸宣称什么都不知道，完全是弟弟个人行为，与他无关。如此他们两兄弟便游走在SEGA与SONY之间，两方捞好处。但宏之对于SS游戏的开发依然保持着高水准，《光明传说》，《光明圣柜》，《光明力量3》都是宏之的倾力之作。在完成《光明力量3—被阻击的神子》后，高桥宏之也离开了Sonic team，与弟弟一起开发PS上的百万级大作《大众高尔夫》。

可惜好景不长，Sony要求高桥兄弟的camelot能够成为旗下的子公司，兄弟两人当然不会把自己千辛万苦建立起来的公司拱手送人。不过据说双方在游戏开发已经有过多次分歧和冲突。就这样，高桥兄弟离开了Sony阵营。这一离开，倒是成就了一桩好事，不然今天我们也就玩不到黄金太阳了，所谓塞翁失马，焉知非福。

虽然离开Sony阵营的camelot濒临破产边缘，但高桥兄弟及时运用自己出色的交涉能力，在任天堂阵营赢得了一席之地。他们为任天堂N64开发的《马里奥高尔夫》与《马里奥网球》大获全胜，全球销量直逼700万，这一次总算是扬眉吐气，起死回生了。而后就有了GBA上的《黄金太阳》。也就是本文所要研究的最强GBA游戏。

高桥宏之生于1957年，今年47岁，正向知天命之年挺进。高桥秀五比其兄小五岁，今年也过不惑之年了。两兄弟不仅长得很像（大家发现没有，宏之先生加上胡子与丰臣秀吉有一拼…），兴趣也出奇得一致。在幼年时期，兄弟两人都是狂热爱好保龄球的运动少年，据说弟弟秀五当时还被人称作“天才的保龄球少年”。在音乐方面，两兄弟痴迷欧美的摇滚乐。因此有了这种从小就有的默契，使得他们在今后的游戏开发中每每成功，似乎他们所开发的游戏只有SS上的《光明传说》被人非议，其他都得到了不错的评价，有的更是位列经典名作之中。



↑高桥宏之先生在为游戏专业学生演讲。



高桥宏之



高桥秀五

黄金太阳与光明系列的关系!

刚玩黄金太阳的老玩家一定会有种似曾相识的感觉，不错。因为她与光明系列游戏实在有太多的相似处，没办法谁叫他们是一个父亲生的呢，呵呵。先简短地介绍一下光明系列。光明系列目前已经发售的一共有13部。其中高桥兄弟制作了12部，另外一部是国外厂商在GBA上的1代移植版本，刚刚推出不久。



名称	类型	机种	发售日
光明与黑暗	RPG	MD	1991年3月
光明力量1	S·RPG	MD	1992年3月
光明力量外传1	S·RPG	GG	1992年12月
光明力量外传2	S·RPG	GG	1993年3月
光明力量外传3	S·RPG	GG	1995年3月
光明力量2	S·RPG	MD	1993年10月
光明力量CD	S·RPG	MDCD	1994年3月
光明传说	A·RPG	SS	1995年8月
光明圣柜	RPG	SS	1996年12月
光明力量3—王都的巨神	S·RPG	SS	1997年12月
光明力量3—被阻击的神子	S·RPG	SS	1998年4月
光明力量3—冰壁的邪神宫	S·RPG	SS	1998年9月
光明力量1—暗黑邪龙复活	S·RPG	GBA	2004年4月

上表的几款游戏大家都玩过吗？这些可都是当年的宝贵遗产哦。黄金太阳作为高桥兄弟最新开发的RPG游戏，当然在许多地方与这些老大哥有些几分相像。把SEGA比作母亲，把高桥兄弟比作父亲，黄金太阳与这些光明系列游戏也可以说是同夫异母的一族兄弟。

从游戏表面看，菜单上黄金太阳就与光明系列非常相似。黄金太阳继承了光明系列中武器店，道具店所独有的珍贵道具买卖菜单，这个菜单在其他游戏的买卖菜单中是绝无仅有的。此外，光明系列中的打造系统也被黄金太阳所继承，只不过黄金太阳中加入了废旧武器的加工，这点算是一个不错的创新。而复活、解毒、解咒在光明系列中属于神父的责任（这是高桥兄弟从DQ中所带过来的系统），黄金太阳中则移花接木地转到了大祭祀与大神官手中，不同的是可以随时记录，不用去神父那里祈祷听音乐，这是为了方便掌机玩家随时存储所特设的记录系统，这次的FF1&2也将采用随时随地记录方法代替原作的定点记录。

很多人都以为，精灵系统是黄金太阳的首创，其实不然。早在1996年12月发售的SS游戏《光明圣柜》中，精灵系统就首次被引入游戏之中。玩过《光明圣柜》的朋友都应该还记得，其中的精灵也分成火、风、水、地等各种属性，每种精灵的数量上限为8个，都需要玩家从各个迷宫的隐藏地点查找出来。精灵可以在遇敌时攻击敌人，精灵数越多，攻击敌人的威力也就越大。我认为这应该就是黄金太阳精灵系统的雏形，虽然当时《光明圣柜》的精灵系统只是附属的一个小系统，充其量也就提高玩家的收集兴趣，使得游戏更耐玩些，但黄金太阳则对此系统进行了彻底的改革，使之成为了游戏中所不可缺少的部分，可要说到这是个原创系统那就有点牵强了。



再说战斗。首先，战斗画面完全决定了光明力量与黄金太阳的兄弟关系。光明力量系列虽然为S · RPG，似乎和RPG的黄金太阳搭不上边，但两者的战斗画面都为斜45度，这个大家都可以去比对，目前游戏界采用这种战斗画面的游戏似乎就光明力量与黄金太阳，而巧合的是他们都是由高桥兄弟所制作。黄金太阳的角色在战斗中根据武器不同会使出不同特技，这点与光明系列也如出一辙。早在光明1中，某些特定的角色就会在一定几率下发动必杀技，比如光明1中的机器人亚当，光明1中的主角拿到破魔之剑后能使用特别强劲的必杀技。这种传统被延续到光明2，光明2中的小乌龟转职后会吐火攻击。而到了光明3，所有角色都有了自己的必杀技，并且根据武器熟练度的提高，必杀技数量还会增多，威力当然也各异。特别庆幸的是，这种良好的传统在黄金太阳上依然保持。

比较令人郁闷的就是黄金太阳省略了转职系统。虽然说利用精灵交换可以更换职业，但这与光明系列的转职含义已经相去甚远。我不提倡复古，不过转职系统我觉得应该保留。因为DQ的职业系统就是高桥兄弟提议开发的，而我个人认为如果黄金太阳引入光明系列的转职系统那就更完美了。可惜……不过我想了想，高桥兄弟其实也不傻，如果他全盘借用光明系列的老系统，不开发点新玩意，别人不是要说他们打着任天堂的旗号，做SEGA的名作了吗！他们不是没碰到过这种事情，早在SS上的《光明传说》就有人质疑过高桥兄弟是否抄袭了《塞尔达传说》，其实一个游戏制作人被问到此类问题是最尴尬的。

不知道是不是巧合，光明力量3中有四大邪教祭司大家还记得吗？分别代表风、火、水、地。而黄金太阳中的四个主角所代表的属性也是风、火、水、地……



［火之祭司芭森达］、［地之祭司迪斯海琳］、［水之祭司菲亚尔］、［风之祭司寇利亚迪］

芝麻进针眼，巧得不能再巧。突然发现黄金太阳2中的西芭与光明3中的古拉希亚都是神子……



［光明3中的神子古拉希亚］

啊，大家看了上面的研究觉得如何？心里是不是突然有种想法：黄金太阳就是光明系列的集大成之作啊，换句话说也就是高桥兄弟这十几年来的智慧结晶。黄金太阳继承了光明系列一惯的柔美，清新风格，融合以往光明系列中评价良好的优秀系统。光明系列曾经在欧美评价很高，高桥兄弟也由此闻名欧美市场，这也是黄金太阳能在欧美市场大获全胜的原因之一。

揣测！后继的黄金太阳是否会更光亮

目前黄金太阳后续作品已经进入开发阶段，虽然尚无更进一步的消息，但我们自己可以揣测一番。游戏玩多了，各位玩家就要自己用游戏经验开始推测新作的内容，这是件非常有趣的事情。在下从小喜爱RPG，在这里就抛砖引玉，先预测一下黄金太阳3的剧情，还请各位看后别给我板砖哦^^。

剧情设定

综观黄金太阳两代，人物设定不外乎四种职业。

人物	职业	属性	武器
男主角	剑士	地	剑
男配角	战士	火	斧、剑或重型武器
女主角	魔法师/僧侣/圣女	水	杖
女配角	魔法师/僧侣	风	杖

男主角是最重要的角色，但也是最没争议的角色，主角吗历来都是拯救世界的勇者，开始一定很弱，在受了什么打击，诸如双亲被杀，朋友被害，村子被毁后开始了复仇旅行，在不知不觉中卷进了拯救天下苍生的旋涡之中……或者在进入了什么遗迹，古代神殿，众神遗产的存放地后不幸开启魔王，邪龙，反正是最后BOSS的封印，随后世界面临崩坏的边缘，于是主角就需要负起责任拯救世界。这两种故事开场应该是RPG普遍的开场剧情，然而黄金太阳最大的特点就是颠覆，所以我们需要重新为她设想几个奇特的开场剧情：

剧情1：紧接2的故事

如果说黄金太阳3的故事情节紧接2进行下去的话，那么开场很有可能是阿雷克斯走到山顶祈求得到黄金太阳之力的那一幕。然后罗宾与卡尔希





亚就又要开始新的旅程了。这里我认为有可能实现GC与GBA的联动，比如GC的黄金太阳3可以继承黄金太阳2的记录。还有可能游戏分为罗宾版、卡尔希亚版两个平行的版本可让玩家自行选择游戏。或者像《狂野历险2》，《星之海洋2》那样罗宾版与卡尔希亚版各自完成后再一起进行接下来的主线。个人认为创造新主角游戏的可能性不是很大。

剧情2：延续2的故事

延续我认为是黄金太阳3最有可能采用的形式。所谓延续也就如同宿命传说2一般，让老角色成为时代的缩影，让新角色担负起新的使命。个人认为，罗宾等人依然会成为游戏中的人物，只不过会被后人安上八英雄、八贤者、八勇者等伟大的头衔。既然成了伟大的传说中的人物，那么就会被人敬仰，而新主角则以他们为榜样在艰难的除魔旅行中越变越坚强。其中很可能仿效《龙之力量2》、《永恒的蔚蓝色》、《宿命传说2》在故事交待中穿插前代的故事剧情，或者出现前代的人物，让玩家重温黄金1、2的熟悉场面。新角色从常规来看一般为前代角色的后代，即使主角不是前作人物的后代，配角中也会有。而反派角色很有可能就是得到黄金太阳之力的阿雷克斯，好像黄金1、2中最大的反派就是他了。

剧情3：全新的故事

全新故事这个我认为可能性不是很大。不过高桥兄弟一直喜欢突发其想；来个180度大改变也不是不可能。全新故事情节的主角就由玩家自己猜测吧。呵呵，猜对的话可没奖哦！

——系统设定

系统是RPG的灵魂，黄金太阳1与2的系统经过许多玩家挑剔眼光的洗礼后最终还是被肯定了。可惜其中仍然有美中不同的地方。我来谈论下心中希望黄金太阳3的系统。

——必不可少的精灵系统

毫无争议，作为黄金太阳的招牌系统，下代80%会被继承下来，不过改变肯定是有的。黄金太阳1与2中精灵在战斗中威力太大，召唤兽更是强得BT，因此道具的使用似乎形同虚设，此处平衡做得不够完善。精灵的威力太强，直接导致游戏失去平衡性，间接降低玩家的游戏兴趣，所以我相信camelot在这方面将会做出适当调整。

——超能力依然是攻略主题

既然使用超能力在迷宫中探险是高桥兄弟引以为傲的创新系统，那么无可厚非的，黄金3中依然会沿用这个系统。至于超能力的种类多数会增加。比如最近流行的换装能力，变身能力，如果加入这些新的超能力，那游戏性就大大提高了。当然了，我这个只是猜想，具体camelot采用什么系统，还需他们定夺……

——期待更为专门的职业系统

DQ的职业系统是高桥兄弟首创的。光明系列的转职系统也是高桥兄弟发明的。我想黄金太阳也应该有自己比较正统的职业系统。道理如下：其一，职业系统可以让玩家选择自己喜欢的职业进行游戏，运用不同的魔法，特技，比较具有个性。最好在成为特定职业后角色的装束要随着职业的变换而变换。其二，根据不同职业，可以习得不同的超能力。比如盗贼能习得开锁能力。

——战斗中可以添加新系统

由于GBA主机的限制，战斗中黄金太阳的发挥并不算特别优越。续作中如果能加入目前流行的连携技、合体技的话那战斗就将更为华丽、激烈，战斗的乐趣也就更大了。不过战斗系统进行大改革的可能性很小。

黄金太阳，高桥兄弟的希望，玩家心中的期望。很幸运，这款GBA游戏竟然获得了众多中国玩家首肯，在当今许多玩家抱怨没好游戏玩的今天真是不容易啊。其实在下觉得游戏并没有变，变得只是各位玩家平和游戏的心。如果各位有时间埋怨，抱怨，不满，还不如把精力放到游戏研究中去，研究游戏精神，研究游戏小细节，研究游戏制作者的心情，研究自己对游戏的体会，这样才能更好，更完全地体验游戏给予大家所带来的最大快乐。在下7岁开打FC，从吞食天地开始痴迷RPG到如今，算到现在足足十几年了……目前虽然已经不是当年的少年，但游戏心情依然保持旺盛，依然会通宵玩RPG，依然会仔细地看其中的文字，有时还会为了其中的小细节去图书馆查资料……呵呵，我快乐，所以我游戏！这段编后语有点偏题，偏就偏吧，我希望更多的玩家能够好好地游戏，纵然目前中国TV游戏界布满阴霾，但我相信总有一天黄金太阳会为我们升起，让我们同电软一起等待这一刻的来临吧！



电玩新势力 DVD

2张CD大碟+1张DVD5 9.8元

GAME NEW POWER

VOL.33 2004 6

DVD+CD



超级新品
血腥左轮
变形金刚2
樱坂消防队

爆炒CG
变形金刚2
凡海尔星

彼男彼女
鬼武者2

游戏异闻录
毛利名人 VS 高桥名人

金曲MV
异度传说2 善恶之彼岸

达人道场
全日本VF自由对战精选实录2

2004年E3珍贵影像集锦！

街霸历史连载怒涛第一弹！

勇者屠龙芭蕾舞剧全接触



赠送CD
异度传说最新交响组曲

CD in DVD
最终幻想和风民歌

秘技天地

找秘技=菜鸟? 用金手指=伪非? 错!只不过是我们抱着一种"让游戏为我们服务"的态度,一定要把游戏里的BOSS海扁一顿,对于游戏的谜题丝毫不费力气,只有这样才能让我们充分享受到虐待游戏的爽快感!!啊哈哈哈!!——一个为了不让别人耻笑自己总在找秘技的"素"鸟。 小沛其实觉得他说的也不无道理,玩游戏嘛! 突出的就是一个"玩",既然是放松,那么就应该随心所欲,谁说只有难于征服的游戏,现在就让你们看看无法征服的玩家!!

责编/小沛



光明之魂2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:5

冶炼超级武器:

游戏《光明之魂2》中有套几乎仅次于疾风的装备，我无意中打出的，叫混沌XX，如我的忍者就打出一把混沌之剑，90几的攻，对飞行、不死系是百分之一百五的伤害，方法是用水晶钻石、黑色矿、银色矿按水、黑、银的顺序放到冶炼台上，再用十万金钱砸下去，就有很高几率打出来，你武器修炼等级越高，打出的装备等级就越高，反正我是剑7级时打的，不过我另一个格斗家爪5级时也打出了混沌之爪，再带上暴雨之戒，呵呵.大家去虐飞行动物吧！！！

四川 李诗寒



格斗之王EX2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:6

极其残忍的吸附对手的招数:

——拉尔夫

1，援护须是华守纯（不知火舞也行，不过威力会小许多）；拉尔夫须在己方半版之内，此时近身出击炮拳（最好提前输入），同时呼华守纯（先拳后援护），如对方中招，则会被华牵制而无法脱出。评：连击数一般在10-14之间，伤害则比宇宙幻影还厉害!

2，援护最好也是华守纯；对方则不能过于靠近对方版边，此时只要你的"拉尔夫撞"（最好用轻K出招），前可接重P，击中对方，完招时就会刚好落于你身后，在他落地的瞬间呼出华，同时出击炮拳，就会出现类似1的结果。评：这招威力稍弱于1，不过更为实用。

——陈可汗

出招条件同于1，近身时使出铁拳大回转，同时呼华，如对方中招，就会悬浮于空中，被你一直"回转"。评：这招连击在10-13之间，伤害比1还强，而且会致晕。中者一般无救啊。

——雅典娜

援护须是蔡宝健；在对方版边，菜鸟级：先呼蔡，再发出闪光水晶波MAX；达人级：重P—前轻K—划空光剑—ST蔡—闪光水晶波MAX（早已死去）。评：由于对方会吸附于"水晶波"上，所以伤害极大。（如是24连击，还会出现有趣的掉血样）。

——草稚京

出招条件同上。菜鸟版：先呼蔡，同时出大蛇稚MAX；达人版：跳重P—站重P—七十五式改—鬼烧—ST—大蛇稚MAX（不死有鬼）。评：同样由于蔡的援护，对方会在大蛇稚上"粘"很久，菜鸟版也会连击10-14，达人则死无葬身之地。

以上几招都很简单，而且掉血极多，虽实用不太强（达人除外），不过都很有意思哦。

四川 回锅肉 技术指导 罗严塔尔



凡・海尔星

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:7

过关密码:

225 M64 111	7@Q *29 6C1
3$9 M6R 111	8$$ 533 8C1
45@ M7S 211	9G1 N8Q 9C1
5P! M78 311	BQ1 N81 BC1
6!M 5D6 411	C!5 NL7 CC1
	DW5 P3Q CM1



海贼王棒球

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:7

隐藏球队与队员出现:

隐藏球员：在Push START画面中按

超强艾尼路： 上 下 上 下 B A

超强路飞： 左 右 左 右 A B

隐藏球队Red Hair：用路飞海盗团在故事模式中击败所有对手后即可出现Red Hair Team

四川 蒋绍



影之心2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:6

一回合干掉最终BOSS:

首先队伍4人等级要到65-70左右，因为等级不够速度不行，然后拥有3或4个第5指键(有3个的话就要有一个第3指键)采用连携来发动第5指键，专打最终BOSS其他3神器不要管，但是要小心最终BOSS的异常状态攻击那样就不能用连携了。而且一定不能按错要不然就不能一回合干掉最终BOSS了。杀掉最终BOSS后美丽的结尾曲百听不腻!

广西 代夜



格斗之王EX2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:5

BOSS战秘技:

无论你用任何人打最后的天羽忍和暴走之后的天羽忍，只要站在原地不动直至秒数读完为止……也就是说,胜利是属于你的。阴险吧！记住哦,千万不要动,此秘技在GBA-SP系统上通过。

黑龙江 王君平



忍者神龟

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:4

为神龟们戴圣诞帽:

把PS2的时间调到圣诞节那天，就可以看见乌龟们戴着圣诞帽杀敌。

新疆 王晟



勇者斗恶龙5

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:4

最快寻找女主角:

在第一章的幽灵的城堡中，寻找女主角时会很困难，尤其是城堡里的怪兽都十分难打！而最快的方法为先GAMEOVER一次，就可以直接进到顶层去找女主角了。

辽宁 焉博



影之心2

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:5

购物时获取暴利:

当你的"购物打折卡"的级别升到B级时。（买东西可以打6折，卖东西可卖原价的70%）找个记忆点记忆，然后不停地进行买卖，直到打折卡升到A级，然后再不停的进行买卖。（买东西5折，卖东西75%）但是当打折卡升到A级的时候很难按准。建议：A级买，B级卖。(买时一定要把钱买完，这样即使失败的话便不会进行交易,因为你的钱只够买商品的5折价，并不是全价。卖时则以B级卖，因为B级比较容易按准。)这样的话5折买,70%卖每次交易可以赚到商品价的20%。反复使用的话可以达到金手指的效果。

安徽 徐磊



异度传说

●游戏推荐度:6 ●秘技实用度:6

游戏秘技总汇:

秘技之一：在游戏中可以由UMM回到以前到过的地方。

秘技之二：游戏中T、E、SPT是按所得的总和平均分配的，所以可以令某些人死去，而让升级的人去打倒怪物，就可以得到较多的点数。

秘技之三：游戏中除了BOSS外，能够最快升级的地方是在U-TIC战舰上与HP为7000多的机器人作战（由UMM进入，在隐藏红门前），用一个人打倒机器人可得7000点经验值。

秘技之四：游戏中先按START暂停，再同时按R1、L1、SELECT、START键就可以回到标题画面。

由ダークロッド变出的道具：

フェアリー：赤の灵石1000
ケルベロス：绿の灵石1500
バグベアー：绿の灵石1500
アルマロス：SPドラッグZ
トレームG1：青の灵石500
トレームG3：青の灵石500
ゴブリン：青の灵石500
マンティコア：青の灵石500
ゴーレム：绿の灵石1500
オーガー：フレームリペアA
ユニコーン：银の灵石2000
リザードマン：毒林檎
ヒュードラ：赤の灵石1000
コボルト：青の灵石500
バジリスク：绿の灵石1500
トロール：フレームリペアZ
デルビュネー：穴空きグローブ
ギガース：金の灵石5000
ワーム：银の灵石

广西　黎易之

魔法假期

游戏推荐度：7　秘技实用度：5

魔法的出现方法：

使用爱的魔法：和与自己同属性的人通信5次便可使用。

使用光的魔法：习得其他全部魔法便会获得LV1的光魔法。

黑龙江　王君平

炎之筋肉人

游戏推荐度：7　GF实用度：8

Raw/Xploder格式

必须码
F0100208 00276797

KIN金币999
102AFD80 000003E7

1P体力
102BC548 00000960

2P体力
102BD060 00000960

3P体力
102BDB78 00000960

4P体力
102BE690 00000960

1P超人パワー
102BC550 00000960

2P超人パワー
102BD068 00000960

3P超人パワー
102BDB80 00000960

4P超人パワー
102BE698 00000960

1Pクソカ
202BC560 45160000

2Pクソカ
202BD078 45160000

3Pクソカ
202BDB90 45160000

4Pクソカ
202BE6A8 45160000

全角色出现
402B07A8 00240001
00000001 00000000

野蛮人科南

游戏推荐度：6　GF实用度：7

RAW/XPloder格式

必须码
90275DE8 0C0A3AB0

生命无限
201E8A84 E44300AC

耐力无限
20156620 E4810390

技能点数最大
201F44C0 08030800
200C2000 3C01000F
200C2004 3421423F
200C2008 ACE10004
200C200C 03E00008
200C2010 ACE10008

拥有全部能力
201A4FC4 ACE2000C
201A4FC8 03E00008

头文字D

游戏推荐度：6　GF实用度：5

必须码
EC825DF0 1445F0BC

PTS点数MAX
1CA5FBDC 17E9C70C

天气变更
3CA50300 1456E7 A5
（晴）
3CA50300 1456E7 A6
（雨）

敌车不动
0DC56FC4 1456D765
1C841A0C 0456E7A3
0DC56FC4 14562765
1C841A0C 0896E7A3

按↑+X 开启敌车不动、↓+X 关闭敌车不动

获得PTS点数n倍
1C9090FC 1453CFxx
1C909000 B0D3E5D9
xx=
65：2倍
25：4倍
E5：8倍

时间停止
1C81FF5C 3894E7A5

游戏时间不变
1C81FF7C 3894E7A5

英格兰国际足球2004

游戏推荐度：6　GF实用度：5

RAW/Xploder格式

必须码
90344BD4 0C0DB918

主队比分99:0
E002FEFE 005065C2
204DB49C 00000063
204DC7A8 00000000
（按住SELECT然后按L2）

客队比分 99:0
E002FDFE 005065C2
204DB49C 00000063
204DC7A8 00000000
（按住SELECT 然后按R2）

重设比赛时间
E001FBFE 005065C2
204CC7D0 00000000
（按住SELECT然后按L1）

结束半场
E001F7FE 005065C2
204CC7D0 00100000
（按住SELECT然后按R1）

开启所有模式
20172A88 24021972

获得所有奖杯
20172CA0 24021972

虹吸战士

游戏推荐度：7　GF实用度：8

RAW/Xploder格式

必须码
9026B478 0C0497CE

开枪增加弹药
20140B94 24420001

无限弹药
20140B94 00000000

获得防弹衣
2027138C 446FB59D

防弹衣无限
20187988 00000000

所有武器弹药最大
2013FC2C 340203E7
2013FC30 00401023
2013FC34 AE22000C

所有武器不用上膛
20140B9C 00000000

北京　秋秋

光之圣女传说

游戏推荐度：6　GF实用度：7

Xploder/RAW格式

必须码
9011882C 0C0477BA

Infinite：Prica
20376B70 05F5E0FF

Prier Codes:

HP无限:
2032F0FC 000003E7

SP无限:
2032F104 000003E7

最大

HP最大
2032F0F8 000003E7

SP最大
2032F100 000003E7

Lv最大
2032F0F4 000003E7

Atk最大
2032F108 000003E7

Def最大
2032F10C 000003E7

Int最大
2032F110 000003E7

Spd最大
2032F114 000003E7

Hit最大
2032F118 000003E7

Res最大
2032F11C 000003E7

Culotte Codes:

HP无限
2032F744 000003E7

SP无限
2032F74C 000003E7

HP最大
2032F740 000003E7

SP最大
2032F748 000003E7

Lv最大
2032F0F4 000003E7

Atk最大
2032F750 000003E7

Def最大
2032F754 000003E7

Int最大
2032F758 000003E7

Spd最大
2032F75C 000003E7

Hit最大
2032F760 000003E7

Res最大
2032F764 000003E7

所有角色快速升级：
20160198 644203E8
201601A8 FC22AC90

所有角色极速升级：
20160198 6442270F
201601A8 FC22AC90

所有角色疯狂升级：
20160198 64427FFF
201601A8 FC22AC90

道具装备快速增加9999:
20168FE0 2442270F

EYE TOY

游戏推荐度：10　秘技实用度：5

省力快速玩法：

EYE TOY中的BOXING CUP（拳击）游戏，用手在对手头部来回晃，可以每击必中其头部，而且很快，分数很高！

辽宁　廖狂仁

幻想水浒传2

游戏推荐度：7　秘技实用度：5

飞鼠姆克姆克加入方法：

幻想水浒传2里的飞鼠姆克姆克属于108星之一，正常加入方法是在游戏初期卡罗之街里去见那那美之前，在家乡后方大树下调查3次得到。

广东　屠龙者






WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

世界足球 胜利十一人7 国际版

足球学堂 拼来吧！ SOCCOR SEMINER

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.2.19
类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/宇部

射门篇

在足球比赛中，胜负往往取决于临门的那一脚射门。普通玩家往往在出现机会时未能把握好而错失良机，致使无法打开局面。反观高手级的玩家即使在极为困难的环镜下也能从容地完成一记漂亮的射门。所以可以这样说，射门技术的精湛与否是《WE》玩家水平高低的分水岭。

射门的基本操作方法及其效果：

□：球员用脚或头球攻门，按方向键决定射门的方向。

L1+□：高弧度挑射（只适用于大禁区范围外）

□+R1：低弧度挑射（只适用于大禁区范围内）

双击□：低弧度挑射（效果和作用跟□+R1基本相同。设定步骤：Button Configuration→Hit the Shoot button repeatedly for lob shot 2调为Yes即可）

提高射门成功率的技巧：

1：由于球员在射门时受到对方球员防守压迫的影响而使射门的精度和力量都产生不同程度下降，因此我们在射门前，便要充分考虑赛场的当时形势。射门球员在射程范围内，只要其处于防守空档并且前方的射门路线也未被完全封堵时，便要果断起脚施射！如受到防守球员的紧逼防守，则应做到扬长避短，根据攻守双方身体素质的优劣判断后续的打法。如我方射门球员身体平衡力比防守者高出不少的，那只要控制我方球员将防守球员卡在身后，基本就可无视其存在。反之，则应摆脱防守后再进行射门。

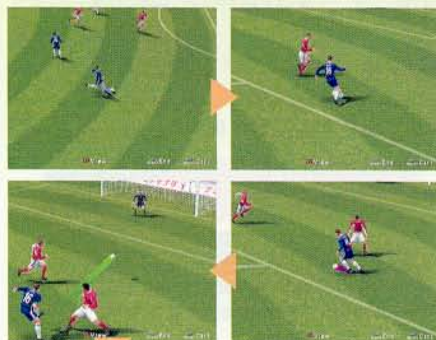
2：一般来说，在小禁区外的射门，球员在起脚前一刹那应尽量面向球门，避免高难度的转身射门，不然射出的皮球软而无力，而且命中率较低。

3：在《WE7国际版》中，加强了接传球不停滞直接射门的概念，很多射门动作都能以这种射门方式完成，赛场的拼抢争分夺秒，刹那间的机会绝不能错过，而我们要做的是目测皮球落在球员射门脚前方可触碰范围内时立即按射门键施射。

4：射门的精度和力度都会随着射门球员的运动状态而改变，这在非跑动和跑动中的射门质量差别中可看到，一般在加速跑动中的射门，球员射门时的动作都会有所变形，从而直接导致射门的质量低下。所以说，在起脚射门应注意调整速度，使皮球不要离脚太远，一般利用按R1加速后的缓冲期射门，命中率相对更高。

下面我们再来看看游戏中，一些非常实用的射门方法：

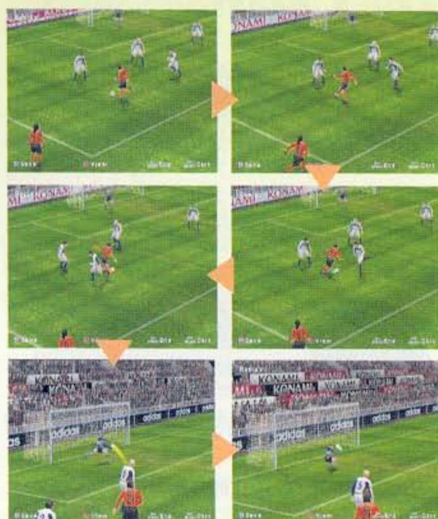
一：近角射门



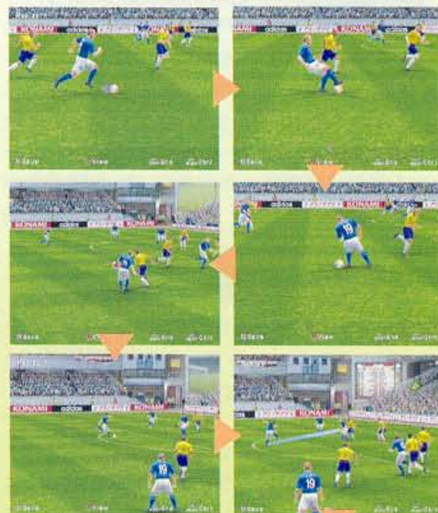

在摆脱防守后，正向面对守门员时效用甚高，技巧是在按射门键蓄力到能量槽一半左右长度后一瞬，立刻按球门近角方向相应的方向键就可以了。考虑到球员要取得更大力度的射门，触球部位应选用脚背，故此原则上若在面对球门的左（右）侧方向的情况，用右（左）脚球员抽射更能提高此射门方法的效率。此射门方法，优点对球员的能力值不高，当掌握了相关技巧后命中率很高，并且守门员一般对这类射门都显得无计可施。图片演示的是被誉为比全升时期的吉格斯实力更强的切尔西左路新人罗本在禁区右侧左脚劲射近角破门的全过程。

二：侧身射门

经常留意我们杂志的读者朋友应该都记得这种射门方法其实早在第133期上作出间接介绍。此方法是在球员侧向球门时，按射门键即可。一般推荐射向球门的远角位置，并且右（左）脚球员在左（右）路进攻射门的原则，便能更容易地取得进球机会。在下面的图片演示中，我们可看到范尼就是利用到直角转身盘球过人后，在身体侧对球门的情况下，直接将皮球推射向球门远角。整个过程和第133期盘球篇里的克雷斯波过人、射门动作如出一撤。可知这个盘球与射门动作的结合是《WE》中绝对应把握的操作技巧。



三：远程炮弹




笔者这里所指的是在大禁区以外大力抽射即意为远程炮弹了。在《WE7国际版》中，游戏制作人特地改动了皮球的运行弹道使大家能更容易享受

到远射的快感。所以在本作中，即使球员的射门能力值不高，但我们只要为其提供足够的助跑空间和防守空位，大禁区以外的射球破门便成为可能！下面的进球就是通过队友盘球吸引防守拉出空当，从而使赞不罗塔能从容地后插上直接拉弓抽射，皮球犹如海啸般的气势使守门员扑救未果而成功破门。

四：挑射





相信不少读者朋友都感受到挑射在本作中的作用和地位都被大大地提高起来。由于本作守门员在与进攻球员一对一的防守能力大幅提高。故此，使用惯常的推射远角破门率已有所降低，反观使用小挑射的效果却反而有所提升。因为挑射带有起脚的隐秘性和欺骗性，并且本作的守门员更喜欢"奋勇出击"，这样就使挑射成为单刀守门员时一个相当不错的选择。下面欧文的进球就是为我们直观地阐述了挑射的效用。（注：下面的挑射是通过双击□进行射门操作的，并且此动作也是《WE7国际版》的全新动作之一）

特殊射门技:皮耶罗区域挑射

简介：熟悉意大利著名前锋皮耶罗的朋友想必都听过"皮耶罗区域"这个名词吧。现实中皮耶罗在禁区左侧附近位置有着极高的破门率，而"皮耶罗区域"就是人们用于形容其在这个区域内是绝对的霸主。而KCET在游戏中也特地为他设计了其在这个区域内经常演出的经典绝技——高弧度急速下坠式挑射(这是笔者自己起的名字-_-+)，它是《WE》之父—高塚新吾接受日刊访问时也特意提及的特殊技，同时他也表示希望普通的玩家也能纯熟运用这类特殊技，而只有这样才不会使他的劳动成果被埋没。可见这个射门动作绝对不是什么BUG或偏方小技之类的。不管你是不是皮耶罗的FANS也好，在运用了皮耶罗区域挑射成功破门后的成就感可是其它射门方式无法比拟的。

特点分析：皮球的内旋极强，在整个运行过程中所划出的弧线极为明显，观赏性甚强。但发动该特殊射门技并破门需要符合多种条件才实现可能，故此难度极大。不过若为了使大家能更了解这个新增特殊技的具体细节，下面笔者以进球图片演示为大家作详细分析介绍。

射门操作及其技巧要诀：

一：射门球员必须使用皮耶罗，并且一定要利用右足射门。

二：按L1+□射门。在R1后的缓冲期起脚射门，皮球才能更有劲儿。

三：球员身体必须侧向球门成90°，同时射门时要求位于进攻方向的左侧，这样才能保证射门不偏出。视射门力度，最好位于小禁区外至离球门30米范围内才较易取得进球。

四：守门员站位最少要在小禁区范围外，不然极难挑射入门。

皮耶罗区域挑射图片演示



1：皮耶罗盘球晃开西班牙后卫的防守。

2：见其他后卫还没及时补防，并且其已经位于皮耶罗区域的有效范围内，于是立刻按下L1+□，皮耶罗区域挑射发动！

3：可见此射门动作是用内脚背触碰皮球射门，同时利用腰腹大幅度的摆动而带来的力量，从而增加对皮球的旋转的。这里也可看出此特殊射门技是皮耶罗独家专有的^_^，即使其他球员用同样的操作方法，其射门时的动作也是完全不同的。



4：从这里看，大部分读者都认为皮球偏离轨道了……

5：而且皮球似乎也飞得太高了……

6：但实际上，皮球却像长了眼睛那样准确地向球门死角奔去。此时可见皮耶罗区域挑射的固有特点，皮球带强烈的旋转+突然而高速的下坠。

7：守门员始终站位太靠前了，尽管尽了最后努力，但仍然够不着足球的半点皮毛。

金球评析

这期金球想带给大家的信息是关于处理球的技巧。在整个进球过程中，我们可见到，当持球球员遭到防守时，便第一时间传给位于空当的球员。大家都知道在《WE7国际版》中强行突破的难度很大，而在这样的大环境下，及时传球通过配合引出空当才是最基本而高效率的破门之道。

本期最佳进球：大鹏展翅



1：从禁区内双方球员数量上的对比可知，如直接长传开出角球，对方强大的制空能力将皮球成功解围。机智的小罗见队友里瓦尔多守候在角球点前没人看管，二话不说，直接短传其脚下，战术角球发动！



2：但里瓦尔多刚接过皮球不久，便发现意大利的球员回追防守。甚至刚才守在禁区内的防守球员费拉里(Ferrari)也积极冲上意图进行夹击防守。



3：见情况不妙，同时在确定队友都没有越位的情况下，里瓦尔多将皮球迅速再回敲给小罗。



4：小罗见对方后防球员逐步逼近，如果再不出球的话，进攻恐怕就会被瓦解。故突然盘球加速闯出空当，不过这样也使身体失去了平衡只能倒地勉强地将皮球传出了。



5：皮球刚好从两名防守者的间隙中穿过，由于费拉里刚才的出营夹击使意大利的后防突然出现缺口，阿得里亚诺趁没人防守，便立刻转身向皮球落点方向跑位。







6~8：由于重心方向和皮球落点方向刚好相反，于是阿得里亚诺只能运用超高难度的动作——半转身凌空侧身大力挂射！！



9：以阿得里亚诺这等身材、技巧兼顾的球员，即使动作难度再大，他也能很好地完成破门任务。

赛场上每一个动作或进球都是一个技术或战术的体现。而正是这些数之不尽，变化多端的技战术的综合组成使足球这项运动变得更加精彩纷呈。所谓温故而知新，今期笔者为大家准备的金球是笔者在杂志都曾介绍过的角球和下底传中两篇攻略的综合应用。



风林，读者们不了解现在的市场行情，想要买游戏主机和配件却又担心被宰，怎么办呢？

市场风标!!!

价格最速报

本当参考价格



这好办呀！大家都来看看“市场风标”，这里有最全最新而且是最客观的价格列表！

图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
	PS2 39001	1600	1650	1550	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PS2 50000	1600	1650	1580	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PS2 50000BB PACK	2400	2370	2360	主机标准配置＋专用网卡＋专用40G硬盘
	PS2 50001	1450	1500	1480	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PS2 50006	1500	1520	1480	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PS2 50007	1450	1470	1460	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PS2 55006GT4限定版	1600	1620	1580	陶瓷白主机标准配置＋GT4序章
	PS2手柄	140	145	130	——
	PS2行货手柄	200	200	200	——
	EYETOY套装	420	440	420	专用摄像头＋EYETOY · PLAY
	PS2记忆卡	120	120	125	——
	PS2行货记忆卡	175	175	175	——
	PS2限定记忆卡(生化)	150	160	160	——
	PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
	PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
	PS2 D端子线	240	250	245	——
	PS2行货DVD遥控器	140	140	140	——
	PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
	PS2支架（行货/组装)	110/15	110/15	110/15	——
	PS2专用摇杆	120	150	125	——
	PS2 BBUNIT	1050	1150	1080	专用网卡＋专用40G硬盘
	GT FORCE	1500	1550	1580	——
	XBOX港版	1550	1600	1500	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	XBOX日版	1600	1630	1600	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	XBOX绿光限定版套装	1700	1750	1670	限定主机标准配置（手柄X2）＋XBOX LIVE通讯套装＋机甲先锋＋MOTO GP2
	XBOX手柄(原装/组装)	240/50	250/55	225/45	——
	XBOX记忆卡	160	165	160	——
	XBOX连机线	150	165	145	——
	XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
	XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
	XBOX DVD遥控器	50	50	50	——
	GC日版	1400	1450	1430	主机＋手柄1只＋电源线
	GC美版	950	980	1000	主机＋手柄1只＋电源线
	GC合金装备限定版	2400	2250	2350	限定主机标准配置＋合金TS＋合金1代复刻
	GC限定版(夏亚、FFCC、神乐)	2100	2150	2150	限定主机标准配置＋游戏
	GC手柄	160	165	155	——
	GC无线手柄	340	350	355	——
	GC记忆卡（251格)	135	140	145	——
	GC限定记忆卡	160	180	155	——
	GC－GBA连接线	80	75	80	——

图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
	GBP	360	365	360	——
	GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——
	GBA	510	500	490	——
	GBASP日版	800	790	780	GBASP＋电池
	GBASP美版	780	790	780	GBASP＋电池
	SP洛克人EXE4限定版	1560	1600	1580	限定版GBASP＋电池＋游戏
	SP口袋妖怪限定版	980	1020	1020	限定版GBASP＋电池
	SP FC版	980	1020	1020	限定版GBASP＋电池
	SP专用耳机	15	15	15	——
	SP皮套	15	15	15	——
	SP座充	29	30	30	——
	SP专用充电电池包	55	55	52	——
	SP主机包	20	20	18	——
	SP外壳	15	15	15	——
	GBA放大镜三合一	25	25	25	——
	GBA对战线	25	25	28	——
	SP耳机转换器	15	15	15	——
	SP水晶镜面	15	15	15	——
	GBA超级记忆棒	49	49	49	——
	XG2(128/256M)	290/450	310/475	315/460	烧录器＋烧录卡＋连接线
	EZ2(256/512M)	580/890	595/880	570/880	烧录器＋烧录卡＋连接线
	EZFA	570	550	555	烧录器＋烧录卡＋连接线
	GBALINK(128/256M)	350/480	335/465	345/470	烧录器＋烧录卡＋连接线
	EWIN	550	565	550	烧录器＋烧录卡＋连接线
	GBA电影卡	160	170	175	——
	PSONE101	560	570	550	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PSONE102	540	550	535	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	PSONE103	540	550	535	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	神游机	598	598	598	神游机＋神游卡＋电源＋AV线
	共游盒	350	350	350	共游盒＋共游机＋连线
	WSC	180	200	185	——
	SC	310	330	315	——
	DC美版	330	350	340	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	DC日版	280	300	300	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
	DC手柄	48	50	50	——
	DC记忆卡	48	50	50	——
	PS2 39001	1000	1050	980	——
	GC	780	800	780	——
	XBOX	1200	1230	1150	——
	GBA	380	365	370	——
	GBASP	680	670	665	GBASP＋电池

■PS2及周边 ■XBOX及周边 ■GC及周边 ■GBA及周边 ■PSONE及周边 ■神游及周边 ■WS及周边 ■二手主机及周边

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

飞 月 邀 你 一 起 品 尝

三栖下午茶

魁!!CROMARTIE高校之二



责编／飞月

不愧是吃家用电器的兔子！篇～

一部好剧会给人留下无限的感叹，一首好诗会给人留下无限的遐想，一篇好文会给人留下无限的回味，用中国的老话来讲，这就叫做“雁过留声”，不是！是“人过留毛”，也不对……

《新世纪EVANGLION》给我们留下了反思，让我们每个人都发觉到了内心中自己都不曾发觉的封闭部分；《高达0080～口袋中的战争》给我们留下了警示，让每个人真切地看到了战争的残酷；《I' S》给我们留下了陶醉，让我们完全沉浸在了充满辛酸并甜美的恋爱中……《魁！！CROMARTIE高校》给我们留下了什么？不好说，这剧子闹到人的头都大了，除去荒诞之外似乎再没有什么发人深省的深刻内涵——勉强些的话，“前略，本动画中出现的家伙都是不良少年，在电视机前的观众请一定不要模仿”可以算是吧；也没有创造出令人向往的完美世界——如果真的生活在这样一所高中的话，难道也要去练吃铅笔不成！？（杂志前的各位好孩子们，不要模仿哦，会死的）话又说回来……那样吃铅笔真的不会死人吗？（杂志前的各位好孩子们，千万千万不要模仿哦，说真的，这么搞真的会死！不骗你！）

一个满是不良少年的高中一年级被晕车的千架高手、乡村摇滚歌手（职业摔跤手）以及一只大猩猩这样两个人与一只动物所统治着，而且还有一个机器人，但是大多数学生对此却丝毫不感意外；目标是成为搞笑艺人的敌对高中的老大；一首被称为《Happy birthday お前》的生日歌……说句自大的话，明人自认为看过的搞笑动漫也不在少数，但是第一次不知道作者与监督在想些什么，第一次面对着动画哭笑不得，第一次产生了想把监督与作者拖出去埋了的冲动。

啊！又想起了吃铅笔的“不战而胜的玛鲨”……（杂志前的各位好孩子们，明人在这里拜托你们，绝对不要模仿！绝对会死！必死无疑！）

如果有人问明人为什么推崇这部剧子，我想就像野中老师说的那样吧，这只兔子的确很强！

如果有人要明人用一句话来介绍这个剧子的话，可以套用动画第2话中主人公神山高志说的那句话……

“不怕死的家伙就来看这部动画吧！”

这个难道是游戏吗！？篇～

200X年某日清晨。

“今天又开始了平凡一日的高中生活啊……”

但这时北斗却带着游戏软件出现在了如往日一般前往学校的神山面前。

“喂！知道吗？《魁！！CROMARTIE高校》已经制作成为游戏了！”

“什么！？难道我们现在就是在游戏中吗！？”

“是的，因为是改编的原著，我们自然也要以原名在游戏中登场了。”

“……但是这样没有影响力的作品制作成游戏会有人买吗？”

“出于这样的考虑！我决定我们也制作一个游戏！”

……就是这样，《魁！！CROMARTIE高校》游戏的岂有此理的故事开始了……

这部游戏的本篇剧情发展分为3条路线：“游戏制作路线”、“体育青春路线”以及“喧哗上等路线”……其实只有“游戏制作路线”是按照角色们的初衷发展下去的故事，后面两条路线都是故事发展发展着就拐弯了……最令人气愤的是明人在进行游戏的时候居然也非常自然地按照故事剧情的发展拐了弯！直到故事完成后才突然发觉！……

“不好！！被耍了！！”

……

出于个人习惯，明人每拿到一款游戏总要先进到“オプション（Option）”中对游戏进行设定，这次也不例外，不过出来的却是机器泽……

“哎呀，虽然说是设定，但是终归我对机器不在行啊……话又说回来，这个不是‘オプション(Option)’，是‘オプショソ（おぷしょそ）’啊。”

说完就退回到了标题画面……啊！！这该死的文章我不想再写下去了！！

文／星川明人

三栖人新闻速递

◆冈崎律子去世



活跃在日本动漫界的著名歌手兼词曲作者冈崎律子，5月5日由于败血症在东京逝世，年仅44岁。冈崎律子是一个非常有才华的创作型歌手，林原惠、堀江由衣等声优的许多歌曲，包括我们所熟悉的《水果篮子》的OP、ED都是由她亲自所写。

◆《合金装备索利德》在北美漫画化

KONIMI正式同意美国IDWPUBLISHING将知名游戏系列《合金装备索利德》漫画化，今年9月北美将开始发售第一卷。这部漫画由曾创作过《再生侠》等多部作品的知名漫画家ASHLEY WOOD绘制，连合金系列的生父小岛秀夫也对该作寄予了厚望。

◆PC游戏《Clover Heart' s》再推广播剧

以美少女游戏《月阳炎》而闻名的厂商Alcot的处女作《Clover Heart' s》在Fans们的声援下，



决定于今年8月推出广播剧CD《Clover Heart' s ～four leaves' summer～ #1》！该作将讲述原作中未曾描写过的“夏”为舞台的原创剧情，封面由仁村有志绘制，采用了CD EXTRA格式并收录PC专用的原创数据。

另外，由NEC Interchannel公司发售的PS2移植版《Clover Heart' s looking for happiness》预定也将在今年8月发售，喜欢美少女类游戏的玩家们千万不要错过！

被糟蹋的游戏……部分·前田くん

はじめる
もど"る
さいだいOOO

←这个是游戏中糟蹋的第一个游戏——《热血硬派～前田君》（弗雷迪对决篇）。纯正的高品质4位机游戏。主要是操纵前田彰与弗雷迪对决。方向键控制：移动；×：跳跃；○：攻击。



→无言的游戏——《热血硬派～前田君X》……除了可以选择其他角色之外弗雷迪对决篇毫无区别。纯正的高品质4位机游戏。方向键控制：移动；×：跳跃；○：攻击。另：角色的必杀技指令是胡说，完全没有。



←《热血硬派～前田君》（怪兽篇）。纯正的高品质4位机游戏。主要是操纵前田彰躲避怪兽的脚，避免被踩到。方向键控制：移动；×：跳跃（无作用）；○：攻击（无作用）。



←《DEAD or DRIVE》……改编自FC游戏《火箭车》，纯正的高品质8位机游戏。主要是操纵出租车在竹之内丰晕车呕吐出来前冲过终点。方向键控制：出租车移动；×：刹车；○：油门。



←这就是预约游戏的赠品机器泽新一的调味罐。

Girl's Game Garden

安琪莉可本纪之三：天空镇魂歌

这个略带悲哀的故事发生在二代的栗发安琪莉可成为圣兽宇宙的女王之后。

某天，宇宙边境的旧城迹惑星突现巨大的黑暗负力，主星也出现了异变，之后来自另一个宇宙、自称为“皇帝”的莱维亚斯率军攻入圣地并拘禁了女王和守护圣们。从奉命前来求助的神鸟宇宙辅佐官罗莎莉亚处得知此情后，栗发安琪立刻在前精神教官维克多的保护下来到白亚宫惑星与前品位教官提姆卡、占卜师梅尔会合。途中，安琪将一名迷路的男孩送回了家，但自己因为过度疲劳晕倒而被男孩母子留宿于旅馆。不料旅馆意外失火，正当昏迷中的安琪即将被大火吞噬时，一名英俊的紫发剑士神秘出现，将她抱出了火海。剑士名叫亚里奥斯，随后也加入了安琪的队伍。为了解现状，提姆卡建议去暗矿脉惑星找正在调查部下罗奇失踪事件的王立研究院主任艾伦斯特。随后又分别在白色极光惑星和深雾惑星找到了商人查理和前感性教官西蓝。集结所有协力者后，在亚里奥斯的大力帮助下，安琪救出了分别被囚禁在各个惑星的九位守护圣。

之后众人回到主星却不见女王，但艾伦斯特的一句话却让被皇帝控制了精神的研究员罗奇摆脱了精神控制。但罗奇刚刚回归安琪的阵营就被皇帝的亲信施法石化，又经过一番曲折解开罗奇的石化后，他将关押女王的地点告诉了大家，并交给安琪封印女王的钥匙。此时安琪发现自己的武器苍青之杖因为魔法冲击过强损坏了，于是又跑到白银之环惑星找修复魔杖所需的矿脉。故事到了这里迎来了令人惊异的转折，当安琪好不容易找到了矿脉之后，当天夜里皇帝莱维亚斯来袭，他们惊异的发现，原来亚里奥斯就是皇帝，只不过亚里奥斯是皇帝人格的一部分。皇帝清楚亚里奥斯的存在，亚里奥斯似乎并不清楚皇帝就是自己。虽然安琪和亚里奥斯相爱着，但对皇帝她只有战斗。之后再回到主星救出女王，圣堂大战之后就是跟皇帝的决战了。

这款《天空镇魂歌》是安琪二代的外传，也是安琪至今为止惟一的RPG游戏。虽然是一款女性向游戏，但KOEI的RUBY PARTY仍然将当时数得着的RPG元素统统加了进去。例如让人非常烦恼的踩地雷遇敌方式，让某魂这个没经过仙剑洗礼的路盲极度头痛的迷宫，随时随地可以冲到人家家里开宝箱的闯空门，升级升级再升级的经验等级和武器。就算是不玩女性向游戏，仅仅是当作RPG游戏来打，《天镇》也算得上是比较优秀的一款作品了。

不过它既然是女性向游戏自然有女性向的特点，这一次追男性角色主要有两种亲密度增加方式，一是在战斗中选择“掩护”，为自己心仪的人挡敌人的攻击——虽然我一直觉得，主角不管是战斗力还是SP包括魔法，都是最没用的一个。这种方法升的数值有限，所以大幅度提高亲密度就得靠平常送礼，不过这回送礼可不像二代那样无限量供应。《天镇》里杀掉一个怪就会得一颗红心，买礼物是要用这些红心到礼物店去换的。每个人喜欢的东西都不一样，价钱也天差地别，比方说



我们家克莱维斯大人喜欢的白檀小扇啦，朱烈斯大人喜欢的黄金神鸟像啦都是天价……但也有几个小钱的创可贴就能摆平的蓝迪同志。总之如果送了角色喜欢的东西好感度会大幅上升，反过来要是送错了……挥汗……虽然不会影响到追不到人，但看到喜欢的人对自己大为光火的表情，跟被拒绝的痛苦本质上是没有什么差别的。

感觉在礼物赠送上，RUBY PARTY实际上一直在摇摆。一方面他们希望加入礼物元素，一方面又受困于是否要明码标价用货币来购买。这样的结果就是系统操作变换不定。比如二代中就没有货币的限制，《天镇》中就变成了需要用收集的红心来换，然后的三代又变回二代的无限量供应，再后来的四代却是大大加强了金钱的概念——这一点明显是受了《心跳回忆GS》的影响。

论动画的数量是安琪二代为最，但是说起CG的数量，则《天空镇魂歌》居冠毋庸置疑。《天镇》号称安琪史上CG最多的一代，原因是人物的事件也是出奇的多，主线事件不算，单单恋爱事件基本上每个人都有6个以上，差不多都有事件图。恋爱事件主要集中发生在白银之环、深眠大地、苍之群岛、白色极光和深雾惑星。在救出女王之前才会发生各种恋爱事件，所以基本上就要带着自己喜欢的人到处逛，跟各个星球的居民多说话才能触发事件。大部分事件是在当地住宿后半夜发生的。



这一次《天镇》最大的卖点毫无疑问是反派男主角亚里奥斯。为了能够和已经广受女性玩家追捧的九位守护圣和六位协力者的超强声优cast相匹敌，光荣重金请了成田剑为亚里奥斯配音。虽说不管怎么样，主角跟亚里奥斯都只有一个悲剧结局的收场，但是这种悲剧之美反而打动了无数玩家的心，为亚里奥斯赢得了超强的人气。而且敢于在少女游戏中放进悲剧结尾，RUBY PARTY的魄力也是看得出来的。不过就我本人而言，总觉得是在为后作中用这个卖点骗钱铺路……

咳咳……总之，到这里为止，安琪二代算是完成了添加人物的历史使命，三代中将要出现的男性恋爱角色到《天镇》为止全部登场了。不过三代的剧情前奏却要在《天空镇魂歌》的续曲OVA《纯白羽翼回忆录》才交待清楚。

凭心而论，《天镇》实在算得上能够代表安琪莉可系列最高成就的作品。人设、服装设计、声优、CG和动画，最重要的是突破了俗套的剧情，即便是后来借助了PS2平台又号称3D画面的三代还有把人物扩充到19人的四代Etoile，尽管也能说是各有千秋，但在玩家眼中，最接近完美的还是《天空镇魂歌》。只不过这个巅峰来得快去得也快，毕竟高峰之后就是慢慢地回落，即使安琪的fans并不愿意看到这样的情况，却又不得不承认这样的现状。

人生不如意者，这也能算是一个证明吧……

■文/暗是魂



花匠报告

为期三天的E3展转瞬即逝，各种爆料消息层出不穷。大家都看上了哪款新主机和新游戏呢？不过，有时候重新回头玩玩老游戏也是一种不错的享受。比如我们这次介绍的《天镇》，飞月当初玩的时候只匆匆打穿了2个人就算完事儿，一直都想找个机会再玩一遍。(不过这次放假还是没能腾出时间来-_-b快乐的时光过得总是这么快。)唉，毕竟现在缺的不是游戏而是时间啊。(作克赛状“时间停止吧！”)

■责编/飞月



创刊十年 经典回顾

不知不觉间，《电软》创刊已经有十个年头了！十年之间，《电软》伴着读者们一起成长，共同经历了喜悦与艰辛。这其中最难忘的，当然是一个个曾经或者今天依然令我们感动的游戏。在我们回顾十年走过的心路历程的同时，当然不能忘记那些给我们带来欢乐的朋友——游戏！就让我们一同重温这难忘的激情！　责编/小沛

陆行鸟篇 下



可爱的胖胖陆行鸟

LOVELY FAT CHOCOBO



陆行鸟是诞生于《最终幻想》系列的游戏形象，在历代的游戏中，陆行鸟不光在种类和担当的角色以及有关的小游戏上花样越来越多，更有一种外形与传统陆行鸟略有差异的胖陆行鸟！胖陆行鸟（Fat Chocobo）最早出现在《最终幻想3》里，只要让主角在陆行鸟的森林里使用ギザールのやさい（基莎尔蔬菜），就可以得到这只胖胖的陆行鸟了。不过出现在《最终幻想3》的胖陆行鸟的作用并不是太大，只不过是充当一个临时仓库的角色，就像是《牧场物语》中的马，



最早出现在《最终幻想3》中的胖陆行鸟始祖(Fat Chocobo)

可以帮主人公保管道具。以后几代中，胖陆行鸟的任务有所加重，但从未以交通工具的形式出现过，可能是太胖的缘故吧。胖陆行鸟最引人注目的表现是在《最终幻想7》中，当进入作战状态时，主角使用Choco/Mog召唤魔法的时候，就会有6%的可能会出现这只胖胖的陆行鸟。并且它会从天而降，将其几乎所有的重量都压在敌人身上。估计它单纯的体重也能给敌人以致命的打击！也许这一代游戏就是胖陆行鸟的巅峰时代，同时也正是从这一代开始，胖陆行鸟在该系列的地位逐步下降。到了现在，虽然我们已经很难在《最终幻想》中再见到胖陆行鸟的踪影，不过曾经的美好回忆会永远沛留在你我的心间。



COSPLAY



连陆行鸟都有模仿秀?!看来这只小鸟真的是太受欢迎了！



陆行鸟系列游戏作品拾贝

从配角到主角，从游戏机到手机，陆行鸟凭借其过人的号召力成为了玩家心中不灭的神话。

机种:PS　发售日:1997年12月23日

陆行鸟不可思议的迷宫



↑在《最终幻想》系列中一直担任配角的陆行鸟终于过了把当主角的瘾！该游戏是第一款完全为陆行鸟所打造的游戏，借助在《最终幻想7》中陆行鸟的超强人气，这款游戏同样也受到了玩家们的欢迎。

机种:PS　发售日:1998年12月23日

陆行鸟不可思议的迷宫2



↑专为陆行鸟量身定做的游戏续作。陆行鸟的形象在本作中得到了巨大的改进，变得更加活泼可爱了。但是由于陆行鸟的热潮逐步降低，这款游戏没能够造成多大的影响，并且这也是该系列最后的作品。

机种:PS　发售日:1999年3月18日

陆行鸟赛车



↑陆行鸟之前在许多体育游戏中也曾登场亮相，不过有的是作为吉祥物，有的作为隐藏角色。这部作品是陆行鸟首次以正式参赛选手的身份加入的体育竞速类游戏。由于马里奥和古惑狼的强劲势头，这款作品也不太出名。

机种:PocketStation　发售日:1999年2月

陆行鸟世界



↑这是《最终幻想8》的附加小游戏。用PocketStation将游戏资料从PS中载下来，然后进行游戏。通过这些有趣的小游戏玩家可以锻炼陆行鸟的等级，寻找珍贵道具并且能够引发许多隐藏的游戏剧情。

机种：PS　发售日：1999年12月

陆行鸟大富翁



↑这部作品是PS主机上最后一款以陆行鸟为主角的游戏，并收录在《陆行鸟合集》当中。这款游戏的玩法就像它的名字“大富翁”，通过掷骰子来决定前进的格数，然后购买地皮，再与同场的对手们较量。

机种:GBA　发售日:2002年12月13日

陆行鸟乐园



↑时隔三年之后，陆行鸟在此亮相，不过此次是在掌机上一显身手！《陆行鸟乐园》在游戏的方式上基本上沿袭了PS的《陆行鸟大富翁》，但是4人的通信对战，以及新角色和新剧情的加入都为这款作品注入了新鲜活力。

游戏素质品评

指数	分数
创意指数	7
画面指数	8
音乐指数	8
上手指数	9
流行指数	6
经典指数	5
综合指数	7

相关游戏产品



Square-Enix最近在日本IMODE手机平台上推出了一款以陆行鸟为题材的类似QQ线上交友的游戏。在这款游戏中，你可以在和朋友聊天的同时通过手机上显示朋友的图标来查看目前好友的状态，并且有好友分组功能，便于进行管理。当然除了通信管理之外，它还内置了一些迷你对战游戏，你可以随时和朋友一起享受游戏的乐趣。



东游记

日文地狱

第37回

马鹿达…

星川明人

E-mail:tenkawa@163.com

编排/宇部



放假了，爸爸问我“做什么好呢”，我说“养鸟吧”，于是我们来到卖金鱼（养鸟为什么要去找卖金鱼的……）的小推（摊）上。我问“这鱼多（少）钱一斤”，那人说“五块圆（五块或五圆）”，我想这人真黑人（心）。爸爸说“好，五块圆（五块或五圆）就五块圆（五块或五圆）”。于是我们买了两条很好看的金鱼回家，晚上吃了顿丰盛的海鲜（吃金鱼！？），我想暑假不能这样没有意义的过去，于是我决定，明天吃火锅。以上为明人高中时期的同窗好友——黄金IC君某暑假周记原文，偶日想起，特此纪念。

特注：从本期起《日文地狱》中将附上假名表，因为讨不到更多的页数，正文部分会缩水很多，老爷们不要骂，还请继续监督，明人的E-mail地址就在栏头一带。

民俗专场 其の一

见面与介绍的礼节

终于要开始我们民俗专场的第一场了，对了，正式开始前再说句旁的，如果哪位老爷见到健康正常的日本朋友的时候再用讲到的礼节，如果见到的是那些不要FACE的军国主义者的话就不需要和他去说什么，根本就不要搭理他。举个很简单的例子：当您在马路上看到有只狗在对您狂吠的时候，您绝对不能对着它去叫或打，因为它毕竟只是只狗。



废话说过之后我们开始今次的主题，在日本呢，互不相识的两个人初次见面的时候大多都是以鞠躬为礼，日本的男性在鞠躬的时候，通常是两手自然向下的垂放到身体的左右，在表示对对方十分恭敬的时候，可以将左手叠搭在右手之上并放在身前进行鞠躬，近代的日本女性大多是以这样的方式来鞠躬的。不过在近年来的国际交往中，日本人也逐渐开始习惯了通用的握手礼，尤其是年轻人或接触外籍人士较多的人。日本人通常的鞠躬都是在30度～45度之间（教科书上是这么写的），而鞠躬弯腰的角度大小不同，所表达的含义也各不相同，鞠躬角度最大也是最有礼貌的鞠躬在日语中被称为“最敬礼”，当然，如果您鞠到90度的话那就不是鞠躬了，是在找掉在地上的铜板……

[黑客帝国]









马鹿物语 [死にたくない……]

故事发生在中国的首都，在北京市的一个不起眼的小写字楼中，而这里，就是传说中的《电子游戏软件》杂志社……

大象：“那就这么着了，明天开始做第一期的《日文地狱～电击版》……K1和IC怎么了？”

明人：“你们俩还是不放心吧？努力做好点不就得了～”

K1&IC：“……上镜啊……在马路上会被读者认出来吧……会被揍的吧……”

大象：“不能排除这个可能性啊。”

K1：“わあああ！！死（し）ぬのは やだ！！どうしよう！？”（哇啊啊啊！！我不要死啊！！怎么办啊！？）

IC：“父（とう）さん！！母（かあ）さん！！谁（だれ）でもいい！！助（たす）けてくれ！！”（爸爸！！妈妈！！谁都行！！救救我啊！！）

明人：“落（お）ち着（つ）いて！！二人（ふたり）とも 落ち着いて！！”

（冷静！！你们两个冷静点！！）

清音假名表：

あア	いイ	うウ	えエ	おオ
a	i	u	e	o
かカ	きキ	くク	けケ	こコ
ka	ki	ku	ke	ko
さサ	しシ	すス	せセ	そソ
sa	si	su	se	so
たタ	ちチ	つツ	てテ	とト
ta	ti	tu	te	to
なナ	にニ	ぬヌ	ねネ	のノ
na	ni	nu	ne	no
はハ	ひヒ	ふフ	へヘ	ほホ
ha	hi	hu	he	ho
まマ	みミ	むム	めメ	もモ
ma	mi	mu	me	mo
やヤ		ゆユ		よヨ
ya		yu		yo
らラ	りリ	るル	れレ	ろロ
ra	ri	ru	re	ro
わワ				をヲ
wa				wo
んン				
n				

浊音假名表：

がガ	ぎギ	ぐグ	げゲ	ごゴ
ga	gi	gu	ge	go
ざザ	じジ	ずズ	ぜゼ	ぞゾ
za	ji	zu	ze	zo
だダ	ぢヂ	づヅ	でデ	どド
da	di	du	de	do
ばバ	びビ	ぶブ	べベ	ぼボ
ba	bi	bu	be	bo

半浊音假名表：

ぱパ	ぴピ	ぷプ	ぺペ	ぽポ
pa	pi	pu	pe	po

闲扯游戏BAR



雅典娜为了考验星矢喜欢自己是出于内在还是外在,于是……

最近来信的读者中,要求小沛回信的越来越多了。说实话我也很想和大家多做些交流,但是工作实在是太忙了,如果读者们有什么问题的话可以给我发电子邮件,我的邮箱是Luckyman522@sohu.com。欢迎大家和我聊聊自己的故事。另外请投稿的读者一定要把字写清楚,否则一篇好文章可能就这么石沉大海了!好了,马上开始本期的"闲扯"! 责编/小沛

游戏——我的生活之梦

我的生活很平淡,淡得连我都快忘记生活的快乐。每天早晨五点钟起床,六点钟上学,晚上九点钟回家,十点钟睡觉。我就这样一日又一日上演着有如飞机航班一样准确的生活。平凡,在这样的生活里演化成空虚,充斥在我的周围。我发现——做一个平常人过一个平常的生活对我来说也是一种考验,因为我有一个不平常的梦。

在这个梦里,我有着和大名鼎鼎的詹姆斯·邦德一样的身手;有着与一代奸雄曹操比肩的老谋深算;有着连足球巨星罗纳尔多都羡慕的球技……可是梦总归是梦,现在的我依旧那么平凡,那么不起眼,但我的梦并没有因此而湮灭,它期待着有一天可以发芽,可以成长。直到有一天,我找到了一个可以伴随我一生一世的朋友,那就是游戏。有了它,我的梦才找到寄托。

在游戏这个奇妙的世界里,我进行着一种全新的生活,我的肩上不时担负着拯救世界的重任,还和各种各样的敌人做五花八门的战斗。这里有我想要的一切:我可以高喊着"豪尤根"与红衣警察一决高下;也可以翻李小龙的倒勾直到通关;还有草雉京和八神庵的经典对决。每一刻我都会全力投入决不放弃;每一刻我也会尽心地享受游戏带来的快感,在没钱的时候,我可以一个游戏币坐一上午,甚至连吃午饭时也念念不舍;有钱的时候,我会去游戏室玩着生化系列直到天明。我可以为下次包夜省下半个月的菜钱,也可以冒着风雨跑到书店去买新一期的《电软》。其实在我的心中早有一个信念:无论今后多么坎坷,我都会把游戏带在身旁,揣在心里,直到我离开这个世界。

也许在别人眼里,我是一个不务正业,整日沉迷于游戏的不良学生。但我并不在意他们的看法,因为他们不懂尤娜在失去提达时的痛苦;不懂SNAKE对自由美好生活的向往;不懂芭月凉为父报仇的心切;不懂零和茧令人忧伤的约定。同样,他们也不懂我对游戏那发自内心的执着。

迷上游戏差不多也有十个年头了。在这个十年里,我告别了红白机,目睹过街机的兴起和衰落,也为世嘉淡出主机之争而惋惜。由于条件的原因,我至今还没有一台自己的主机,所以只能时常往返于游戏室和学校之间。但我很珍惜自己在游戏室里的那段时光,因为和网吧一样二元钱一小时的价钱对我来说已经很便宜。我很感谢上天给我这个机会,同时也希望所有像我这样的玩家都能珍惜这个机会(这个希望也是给所有的玩家朋友的)。总之,十几年或几十年后,这段美好的回忆将成为我对梦的惟一见证。我相信,我会像记住《电软》一样记住我的梦,还有游戏。

——江苏 朱兵

我们的生活因游戏而更精彩

我们喜欢游戏,这不仅仅体现在我们有多么地痴迷于它,毕竟这只是一方面。游戏带给我们玩家的,早已深入我们的生活中,我们竭尽所能地让游戏更加美好地丰富我们的生活。现在我将它总结为:游戏生活化。而其中又可以分为几个部分,看我一一道来!

名称化 1

什么是"名称化",其实很简单,我们日常生活中常常会遇到这种情况,小生在此就给大家先举个例子,便于大家回忆,了解。看完后你一定会发现自己其实也经常做这些类似的事情。^_^

例:学校下课时分,某同学手持老师专用一米长尺,威风凛凛地独立在过道之间,单手指另一身材高大的同学,大呼:"哪里来的半兽人,看我用烈火剑法劈了你。"后者闻声狂笑道:"哈哈……就你那攻击,给俺抓痒都不够,要知道俺最近营养特好,HP早就过1000了,你还是回去再练练吧!哈哈……"

这个……这个算什么?没玩过游戏的人一定以为来了不明生物了吧!其实那所谓的什么"半兽人",什么"烈火剑法",都是出自游戏之中(这里是PC网络游戏《传奇》)。因此,我们将这种利用游戏中的名词加以用现实中物品或事物代替的方式就叫做"名称化"。我且多说些,加以深化。

我们将上学和看书当作练级,将考试当作打BOSS,将升学当作过关,学分不合格说明没过的了关,要多练级再来(就是补考了!^_^),中午吃饭看成补充能量(事实上的确是补充能量,是的,没有错!),不小心摔个四脚朝天爬起来也只会说损失了多少HP(虽然毫无根据可言!),更有甚者拿吸尘器吸灰尘却说自己是在使用鬼之力在吸魂,拿着装水的带子却说自己会水球术,就差没把自行车当陆行鸟了。(笑)

例子还真是多得没话说,大家在生活中每时每刻都会自然地说出些什么出来,不是吗?

行为化 2

看了上面的,这个就很好理解了。"行为化",就是在玩过某款游戏之后,自己尽力的模仿其中的某一角色,以做到将游戏角色模仿得惟妙惟肖,而做到此类时,我们自己的行为就会自然的学着游戏角色那般。(像COSPLAY就是这样的,但是我在这里说的是不借用道具,直接利用自己的行为来表现游戏角色,能做到的恐怕不多!)

"行为化"是游戏玩家对于游戏中角色喜爱的一种具体表现,我们借此来表现我们对于这一人物的向往与崇拜(就像崇拜某些偶像明星一样。)这类的例子不多,我们可以从一些COSPLAY中看看,也许你会发现些什么!

潮流化 3

这个就更好解释了,"潮流化"的现象主要表现在玩家收集关于游戏有关的物品之中,什么海报啦、小贴图、小挂件、大的人物模型等等(这些东西《电软》都送过。)。这种收集的



兴趣早已在广大游戏玩家中普遍的传播,影响甚大。

就像收集邮票,古币一样,收集游戏周边也同样挤进了人们争相抢夺的行列之中,在一些学校中一张"最终幻想"的海报可以卖到4块钱以上,甚至更多。当然这些海报的所有者一般是不愿意卖出的,只有一些拿着海报专门赚游戏玩家钱的人才愿意出售。(这种人我觉的应该严厉打击,这样赚我们玩家的钱,他还真黑!)

小生不敢说收集了多少东西,但至少每次看到便宜的(这点很重要,贵的一般都是买不起的。)都是会买下来的,大部分是海报和贴图。而游戏小编们应该也收集了不少吧!现在你可以看到游戏是多么的影响我们的生活了吧!"电击收藏"的开头也总是写着"我们的世界因游戏而精彩"这句话!我们爱游戏,是的,所有玩家不都是这样吗!呵呵!我要说的也就这么多,谢谢!

——江苏 逍遥游仙 天脉雪

以上文字仅代表作者个人观点,非本刊立场。

小沛论坛

我为LU说几句

我今年15岁，看了5年电软，我不是个LU，但是我也承认我不是一个重度。

最近，在电软里经常看到“……却培养了一批LU……”和“市场上充斥着LU……”之类的话。他们的话里，充满了对LU的贬低和看不起。134期的《闲扯游戏BAR》里有一名读者直接说造成日本游戏产业日渐萎缩的是LU和索尼，还认为LU不是玩家，游戏业真正需要的是重度玩家。

我觉得他说的很不对，虽然LU玩家对游戏的花费不稳定，没有重度玩家那么爱游戏，可他们玩游戏的目的是什么呢？和重度玩家一样——为了快乐！别忘记了，游戏的真正意义就是给人带来快乐，别一个劲地提起游戏性和内涵之类的东西，最重要的是玩着快乐。

我把SP带到学校去，一大堆同学和我抢着玩，我的同学没在家用游戏机上花过一分钱，连个LU都不是，可是从他们玩着SP那高兴的表情看，游戏给他们带来了快乐。既然是快乐就要大家一起分享，游戏也是一样，这才是真正的游戏性。

我请大家以后别再贬低LU了，他们和我们一样是玩家，一样可以享受游戏给他们带来的快乐。

——陕西　张戈

LU沛： 其实我们小编们算什么呢？重度？决不可能。如果是重度，那么谁来做《电软》？游戏业如果想要发展，就要“大肚能容”！前几期我就为LU玩家鸣过不平，大家都有自己的生活方式，并不是说除了“重度”就不能介入这一领域。打个比方：我不是每天都看报纸，也就是说我不是一个报纸的“重度”读者，不像有些人每天必买，难道就因为这个，我便没有权利买报，并且就因为有我这样的人存在，就阻碍了报业的发展？LU多了销量也必然增多！这个社会上反对游戏的人已经很多，咱们玩家内部就不要搞分裂了！就像辛晓琪的那首《女人何苦为难女人》，我想说的是“重度何苦为难LU”！

我与电软

我是一个16岁的只有FC和GBA的重度玩家，玩龄超过10年，这正好与《电软》发行的时间差不多。在这10年里，玩过FC、SFC、土星、PS、GB、GBA。是电软向我诠释了什么是真正的游戏，是《电软》让我成为了一个游戏高手，更是《电软》坚定了我以后投身游戏开发事业的决心。

第一次见到《电软》，已经是上个世纪的事了。99年末，一向只买《大众软件》的我在书亭前看是否有新书，突然间被一本封面美丽的杂志所吸引，这便是我和《电软》的初次邂逅，站在书亭前翻过几页后，一狠心，把它买了回来（当时一个月我只有10元的零花钱），那时的我虽玩过很多游戏，但关于游戏的许多“专用名词”都看不懂，但我还是一边大呼“过瘾”，一边呆头呆脑地琢磨这词到底是什么意思。看了N遍以后，心想下回还要买这书，可是这一“下回”便到了下一世纪。

由于种种原因，直到02年，才又一次买到了《电软》，但当时怎么也没把那本99年的电软和这本02年的电软当成是同一本杂志，直到有一天，从书柜里翻出那本“老”《电软》，我才震惊地想起，原来在二年前我就买过它，二年，仅仅二年，《电软》的变化太大了，从一本几乎是全黑白的杂志摇身一变，成了一本几乎是全彩的杂志（02年的闯家等栏目都是黑白的），当然改变的不仅仅是色彩，更重要的是《电软》的内容更充实了，更有趣，更耐人寻味了！正是从那时起，《电软》真正走进了我的生活，融入了我的生活。也正是从那时起，我与《电软》定下了半个月一次的约会。

《电软》陪我度过了近3个年头，在我欢乐时，她静静地与我分享；有我痛苦的时候，是她替我分担忧伤。光阴似箭，岁月如梭，在《电软》创刊十周年之际，作为她忠实读者的我，向《电软》，向《电软》全体工作人员致敬，真心地祝愿《电软》“节节高升”，越办越好，祝愿电软的老编小编以及全体工作人员天天快乐，多拿工资！

——江苏　贾戴博苾

电软沛： 《电软》同样是我的美好回忆，也是我多彩的今天。我们一直在努力，希望与读者共创《电软》辉煌的未来！

伤心终有时

看了12期山东离秋朋友的倾诉，让我往日的伤感再次涌上心头！大四那年，就在快毕业的前几天，我和她分手了，我没有太多地去追问理由，也许是因为那次该死的“非典”吧！可五年的感情怎能轻易地埋葬，尽管我烧掉了一箱的信笺和照片，我还清楚地记得点燃火柴的那刻，我的眼睛是湿的。毕业后，我离开了那充满伤心回忆的城市。我以为工作会让我忘掉一切，可我错了。在同学的口中我知道她过得很好，有了稳定的工作和爱她的男人，而我自己却还在外面奔波，每次看到《电软》我都会想起我的学生时代，那时的我满是理想，总是憧憬着未来，可现在，种种的压力让我不敢再奢望理想，仅有的就是捧着《电软》重温那满是阳光的年代，只有这时候我才能觉得我是真正属于我自己的。

——福建　陈鹏

丘比沛： 上次那个名为“离秋”的读者再次给我来信，说他们和好了，并更加懂得了珍惜。我由衷地感到高兴！奈何今天看到了又一段伤心的经历！我能说什么呢？落花有意，流水无情！问世间情为何物？丘比特不也是光棍吗？调整心态面对美好的明天吧！

闲扯无罪

恶！新买了一个书柜就为了搁《电软点心动心掌》。仔细一数够一台行货PS2的价了，堆砌起来比俺高（175cm）。如果照这样下去，那么10年后……仓库入手考虑中。

凭借PS2强大的表现锯齿能力，令人眼花缭乱的马赛克特效，以及刺激你吞下拖鞋的易故障性，光荣用夹杂着冷米粒的《战国也无双》迅雷不及捂钱包地参上。不管光荣的眼神有多恶劣，那首宝儿的《唯一》，那种一骑当千的气魄，那些东奔西走的快乐，又来了。（对信长讲：曹操，穿了盔甲我也认识你，不许COSPLAY）谢谢电软的推荐，拜一个先。

——山东　借弟PS2不还的K.O

唐玄沛： 想闲扯你就说嘛，你不说我怎么知道你想闲扯呢？你要说你想闲扯，我是不会不让你闲扯，而你不想闲扯，我非要你闲扯的！你真的想闲扯吗？你不会真的想闲扯吧！难道你真的想闲扯吗？那你为什么现在才来闲扯啊！……（金猴奋起千钧棒！）

恶搞有理

宫本茂：呀，那个。PSP就要发表了……当我是死的吗？双屏，冷饭，老本，扛住……

山内溥：你们也不是新人了，什么5.1声道，什么蓝牙，什么UMD。能给它接上的都给它接上，部件要多贵有多贵，寿命要多短有多短，一部坏了他们就得买第二部，你们也不是新人了这些还要我教。价格嘛，200美元起，预备300种颜色，预备100个零件，每个月换换，就是一代……什么？公告？有头骆驼你就别把牛整上，我一定要为没出世的GAMEMAN报仇……

——山东　K.O

任天沛： 作为掌机“大腕”，也不能坐吃山空啊！要想立于不败，就要研究业主的心理，肯一直掏银子买掌机的业主，根本就不在乎再多花点钱买个更好的，所以我们的口号是：“只要最好，不怕最贵”！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

只有恐惧

——我的《幻想传说》心灵笔记

文/南京 周世君

读罢蒲读者的《零·红蝶》心灵笔记，不禁拍案叫绝！层层递进并且一环紧扣一环的优美文笔，给我以渲染美、细腻美的感觉。于是忍不住内心的激动，也想献丑一段《幻想传说》心灵笔记。尽管失去创意，那么盲从也顾不得了！

一

来到村庄，天啊，这是怎样一种情景啊！我不敢向前，我的恐惧感油然而生。前面，是一个个恐怖的尸体，我不知何时，终于鼓起勇气上前，喊着他们的名字，我试图叫醒他们。不行了，他们真的死了，我的心在颤抖，那是怎样一种恐惧啊！父亲，我的父亲呢！我突然被恐惧惊醒了脑袋，鬼使神差般冲到家门口。我不忍再想了，丧父之痛再一次带给我恐惧。

二

恐惧无时无刻不围绕在我身旁。阴暗的洞穴，恐怖的墓地，都在为我营造恐惧的氛围。走进阴暗的洞穴，闯入恐怖的墓地，我可以听见我的心跳声，每一声都是那么清晰。恐惧又一次包围了我。看着一个个棺材，听着我颤抖的脚步声，我在走，在迈向未知的恐惧。

三

恐惧是一种压抑，沉闷的压抑。这是一种热的恐惧，豆大的汗珠从额头滚到脸颊，又滴在肩上，再凝在一起，成为一个硕大的恐惧，压住我紧绷已久的心灵。我被压得透不过气，我在大口的呼吸，周围的空气似乎也成为恐惧的缔造者，让我吸进一个个心惊胆战。我又一次掉进恐惧。

四

又是一个恐惧的夜，我闯入王城。在那样一个戒备森严的城，我心惊胆寒。士兵们的脚步是那么恐惧，无数次，我想再向里边进一点，可都被恐惧打发回头。我害怕了，我不想听那脚步声，那使我厌烦，使我恐惧。尽管如此，我还是要闯，要闯进那恐惧的空间。

五

我来到一个孤岛的公馆，混浊的空气，偏僻的位置，汹涌的潮水，那是一种"幽"。然而此时，"幽"也是这样的恐惧。我知道，这又是一个暗示，暗示我又将迈向恐惧。馆内空无一人，没有任何声音，一种让人几乎窒息的静弥漫馆内的空气，再一次让我体验到一种"静"的恐惧。我搬动那三个恐惧的椎形水晶……

六

洞窟，再一次将我引向恐惧的深渊。我缓缓向前徒步，我不敢走快，因为我不知何时就会被恐惧拖住脚步。向前，那么的恐惧；向后，又那么迷茫。我害怕了。然而我拼命为自己壮胆，我在想，在想我是多么出色的剑士，于是我不那么害怕了。恐惧此时稍稍被我摆脱。我向前，向前摸索，直到我见到地之精灵。

七

杜连特之森深处，弥漫着浓郁的朦胧，带给我诡异的恐怖。看四周，一切是那样的陌生，看地藏，那样的神秘。我不免再一次陷入恐惧。我感到自己的呼吸越发急促，感到心跳慢慢加快，急促到随时都有可能停止，加快到随时都有可能跳出。不能停止，不能跳出，我要走下去！

八

阴森幽暗的坑道，带着无底的恐惧，似乎没有一个尽头。黑暗，在我眼前晃动，那么可怕，紧闭双眼，它又触及我灵魂，多么深刻。我被弄的思维混乱，不能辨认眼前的路。恐惧，它再一次将我惊醒，促使我扳动一个个机关，朝深处走去。我突然明白，这路的尽头就在不远处那个最恐怖的目的地。

九

冰之洞窟非自然的寒冷似乎惟恐天下不乱，并着恐惧疯狂地向我席卷而来。这无疑是一种冷的恐惧。冷，已使我无力前进，夹杂着恐惧的冷，我的呼吸似乎也被冻结，我还要走下去吗？我当然该走下去。用劲最后的力量，我走到尽头，我听到了恐怖的狼叫声，那是多么恐怖啊。

十

这是一个风的山谷。强劲不断的风，又吹醒我无数的恐惧感。我寸步难行，风似乎不了解我，丝毫不肯放松对我的钳制。然而，我虽寸步难行，却也拖着沉重的双脚一点一点向前推移，推移到了洞窟。这里虽没有了风，可阴暗的恐怖丝毫没有减少我的恐惧感。伴着恐惧，我小心翼翼用绳索爬上爬下。当我下到无边的瘴气中，我的体力在下降。我又开始恐惧，恐惧我的体力透支。恐惧促使我飞速搬运巨石，堵住那个瘴气的巢穴。

十一

我掌控音乐的变幻，打开一道道相应的大门。那音乐，在我听来是如此恐怖。每一个音符向我讲述一个恐怖的故事。虽然不愿，我也非得用音乐打开一道道大门。我听完无数恐怖的故事，所有的门也全部打开了。穿过最后一道门，我走到了最后的目的地。音乐，似乎还没停止……

十二

我慢慢沉入海底，我的心悬着，不知道又会是怎样一种恐惧。海底的遗迹，那么枯燥，没有生气。我的感觉只有死气沉沉，这是一种死的恐惧。周围静的出奇，惟一的海水声，让我听到一丝生气，伴着海水声，我进入控制室。我穿越了时空，来到那个熟悉而又陌生的墓地。强大的力量匪夷所思，使我感到一种从没有过的恐惧。那是魔王达奥斯带来的，他曾夺走多少生命，留下多少恐惧。现在，他该受到惩罚！

十三

魏山，我的矿山，我站在上面，拔出时之剑，魔王达奥斯的城堡出现了！那种感觉，赛过平时好几倍地袭来，那就是恐惧，恐惧……

征文

E3展上，PSP和NDS这对掌机界的新生宿敌，终于都现出了庐山真面目，原先的猜想终于也都浮出了水面。不过因为都还没有发售，所以究竟谁胜谁负还不能下结论。虽然如此，相信玩家的心中却早就有了心仪的对象，那么就来稿告诉我吧，谈谈你对这两款掌机的看法，文体不限，字数只要不多于3000。怎么样？等什么？还不快来聊两句？



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

谁在害人

——为游戏机鸣不平

真弄不懂，一些所谓的家长、老师、专家们为什么要针对游戏机？为什么会认为游戏机乃害人之物，而电脑就不是呢？其原因无非有如下几点：一、电脑功能强大，有助于学习。二、游戏机荒废学业，且是毫无意义的小孩玩意。三、一些小混混、小流氓，大多出自游戏厅，让家长们苦恼，甚至悲痛欲绝。四、游戏机的功能只局限于游戏。游戏机玩家们，别怕，针对以上几点我来驳回他们，为你们鸣冤！

电脑的功能强大，且有助于学习，这是事实没错。可是问问玩电脑的那些人，问问你们的心，你真的把电脑的功能全用上了吗？你敢扪心无愧地说一句“电脑曾使我在学业上有大的成就”此类的话吗？我想不行吧。我估计没错的话，你应该只会用电脑玩游戏，听音乐、看碟、上网聊天，甚至干一些违法活动，搞一些如“网恋”这样的不符合中学生年龄的无聊勾当吧。这样也叫对学习有帮助？别笑掉我的大牙了！那些可怜的家长们恐怕还蒙在鼓里吧。因为他们是打着“学习”的旗号，来搞这一系列无聊的活动的哦！你是不是后悔当初买来电脑给孩子学习了呢？可怜天下父母心哪！哪一个为人父母的，不希望自己的孩子能够成材？于是，凭借电脑能够促进学习的动力与望子成龙，望女成凤的急切心情下，家长们才买了电脑。可哪知这一举动，让多少曾经如同湖水一样清澈无瑕，并且纯真浪漫的孩子们走上了一条不归路。如此看来，电脑并非有益健康成长。电脑，它打着“学习”的旗号走进一个个家庭，却让一个个家庭的孩子走上不归之路，甚至夺走其年轻、宝贵的生命，实为“披着羊皮的狼”！

游戏机被老师、家长甚至专家们说成是荒废学业的小孩玩意，已不是新鲜事了。我也不跟你们理论了，浪费我的口水！我说个例子给你们听吧，必定事实胜于雄辩嘛。我认识一位仁兄，其可谓是游戏奇才，任何再怎么难如登天的游戏，在他手上总是那么游刃有余，我常被他的表演弄得目瞪口呆。怎样，他的游戏技艺可谓是超人一等。再看看他的学习成绩，名列班级前矛，虽然即将参加高考，可他一点也不紧张，他总说是游戏机松缓了他的压力。二模时，他的总分也达到了573分，虽谈不上尖子，可也没几人能够考到了！怎样，看完这个例子，你所谓的“游戏荒废学业论”应该不攻自破了吧。至于说游戏是小孩玩意就更是没有根据可言了，因为你没有玩过游戏机。

没有玩过游戏机，你有什么资格，有什么根据就说它是小孩玩意！告诉你，PS2的价格，你都要深思熟虑，考虑再三呢！小孩子岂能负荷！？再看看《最终幻想》的故事情节，其间所流露出来的真情，我想也是小孩所不能体会的。还要补充说明一点东西。游戏是绝不是使人上瘾的，上瘾的那些人，是因为他们修为不够，钻进了牛角尖或是没有玩懂游戏错误理解了剧情所至的。我就从没上瘾过，我的游戏时间从不超过三小时。记得曾经有专家说过，游戏没有通关，会使人产生焦虑、抑郁、自卑等不健康心理。告诉你，我的《宿命传说》距今已经卡了一年多了，迟迟没有通关，可我不是一样因为游戏而快乐着？我可没出现专家所说的那些所谓的不健康心理！

混混与流氓大多出自于游戏厅是不错，可再想想，现在网络横行，“混混行”各个都爱跟时尚，不是全聚到网吧去了？说到网吧，龙蛇混杂，什么样不干不净的人都有。加上网吧老板的极其不负责，虽贴有“未成年人不得入内”的字牌，可一眼望去，还不是学生居大多数，于是“混混”从这里开始！我曾好几次被人在网吧门口抢钱，可见其环境多么恶劣！这种环境下，不出“混混”才怪呢。可是在游戏厅，还真没人抢我的钱，而且那里人也挺好，我不少好友都在游戏厅结识的。而且，游戏厅在非节假日，是绝不让未成年人入内的。我就曾好几次被当成未成年人赶出机厅，原因就是我的样貌与身材实在让人难以相信我是个十八周岁的大小伙。再看看报刊杂志上，接二连三的网吧犯罪事件，其中很有一部分就是中学生甚至小学生。可怜的学生们，可怜他们的一生就毁在网吧手里，毁在电脑手里。而这类问题，在游戏厅似乎快要绝种了，甚至我是看不到了，我只相信自己的眼睛。

说游戏机只局限于游戏功能更是无稽之谈。游戏机的功能虽不及电脑般强大，但也不至于小到只能玩游戏吧。PS2与X-BOX都有播放DVD的功能，X-BOX还能上网，PS2加个硬盘也能，它怎么就只限于游戏功能呢？如果现在还是那古老的FC时代，那么说话还稍有底气。可是时代是在不断发展的，科技是在不断进步的，将来的游戏机还会强大到什么地步，没人能够预知。可是就现在来讲，游戏机的游戏画面似乎胜过电脑。我曾与一位友人去网吧走过一趟，看到了网络游戏的画面，那画面比起任何一款PS2级的主机都有所不及。而且游戏系统极其简单，仅是打打装备、练练级，如此简单的系统，才正是小孩子玩意！游戏机游戏的系统复杂度，我估计你都会摸不到头脑的！

话说到此，你们的观点早已被我一一驳回，你可能还会再狡辩一句，说我以偏概全，只看到局部，没有看到整体！可是我告诉你，我看到局部占整体的大部分，必定玩游戏机的玩家成千上万，而真正受害的，少之又少，在这样的情况下，我才“少数服从多数”，说游戏机绝非害人之物。转而一想，你们说游戏机乃害人之物，说得那样斩钉截铁，那样绝对，你们才是以偏概全的“局部”论！难道要我站到你们一边，多数服从少数？其简直是在开违背道义的国际玩笑！可是现如今，网络、电脑似乎害苦无数家庭。它大大超过了游戏机，可以说只要上网的人，无不被套住头的！于是电脑与游戏机害人的数目，电脑绝对大出游戏机N多倍。因此，我再一次少数服从多数，说电脑才是真正的害人精！请你们也能以这样的眼光看问题！

最后，游戏机也是一种健康的娱乐活动，谁也没权力将其与其它娱乐活动分家，这样偏面的看问题，是错误的形而上学的思想，万万要不得！游戏机，它也是人们智慧的结晶，也是人们劳动的果实，人的劳动果实应该得到尊重，这是做人最基本的道义。因此，请尊重游戏机，不要诋毁它！

——南京 周世君

闲扯四格

放松你的心情

E3篇 体贴的老爸









■E3是个让全世界游戏迷都为之疯狂的节日，就连一向视工作和家庭为生命的老爸也无法抗拒她的诱惑……

启事

由于我们网站在制作过程中的疏忽，今年12、13两期“闲扯游戏”的网上投稿没有设“邮编”一栏，请这两期的作者与小沛联系，告知邮编，以便稿费及时发放，我的邮箱是Luckyman522@sohu.com。另请读者来稿时，记得署上真名，否则也会造成稿费无法发出。谢谢合作！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

电子游戏软件 全硬件游戏新作发售表

NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast / Playstation / Playstation2 / NINTENDO GAMECUBE / GAMEBOY GAME / BOY ADVANCE / Wonderswan

E3的结束也标志着一段繁重工作的完结，在家休息的感觉真是很好。看到网上读者们对13期的评价，心里真是美滋滋的，努力没有白费啊，真是很值得。但是一个故事的结束就标志着另一个故事的开始。有没有感觉语无伦次？想想看，也许真的是老了。但愿对游戏的热情能够一直延续下去。For All Readers。

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月3日	★信长战记	信长战记	SLG	Global A Entertainment
	SuperLite 2000 冒险别于回忆的你~MemoriesOff~	SuperLite 2000アドベンチャー思い出にかわる君~MemoriesOff~	恋爱AVG	SUCCESS
	★命运之锁	スポンー运命の锁	AVG	NAMCO
6月10日	★樱坂消防队	樱坂消防队	ACT	IREM
	烈火之炎FINAL BURNING	アニメバトル烈火の炎FINAL BURNING	FTG	KONAMI
	放学后的Love Beat	放 後のラブビート	音乐ACT+恋爱AVG	D3 Publisher
6月17日	十二国记 威严的王道红绿的蜕变	十二国记 赫赫たる王道 红绿の羽化	RPG	KONAMI
	十二国记 红莲之标 黄尘之路	十二国记 红莲の标 黄尘の路	RPG	KONAMI
	PIZZICATO POLKA	PIZZICATO POLKA~绿锁现夜~	RPG	KID
	★寂静岭4	Silent Hill 4	AVG	KONAMI
	弗洛加·RESKYU	フロッガー·レスキュー	ACT	KONAMI
6月24日	★异度传说II善恶的彼岸	ゼノサーガ エピソードII[善恶の彼岸]	RPG	NAMCO
	★J.LEAGUE 职业球会的创造'04	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!'04	SLG	SEGA
	DearS	ディアーズ	AVG	MediaWorks
6月29日	蜘蛛人 2	Spider-Man 2	ACT	Activision
7月29日	★东京魔人学园外法帖 雪风录	东京魔人学园外法帖 雪风录	SLG	Marvelous Interactive
2004年夏	★最终幻想XII	FINAL FANTASY XII	RPG	SQUARE-ENIX
	★幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
10月31日	圣诞夜惊魂	Tim Burton'sThe Nightmare Before Christmas	AVG	CAPCOM
11月11日	Fugitive Hunter	Fugitive Hunter	ACT	ATARI
11月	★GT赛车4	GT4	RAC	SCE
2004年内	九龙妖魔学园记	九龙妖魔学园记	RPG	SHOUT! DESIGNWORKS
	★合金装备3食蛇者	メタルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	★DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS	デス バイ ディグリーズ 铁拳：ニーナ ウィリアムズ	A-ADV	NAMCO
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	KONAMI
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
	★生化危机·爆发 档案2	BioHazard: Outbreak File2	AVG	CAPCOM
	★恶魔猎人3	Devil may cry3	ACT	Capcom
2004年未定	★王国之心II	キングダム ハーツII	RPG	SQUARE-ENIX
	圣灵机2	圣灵机2	RPG	WINKY SOFT
	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	F-ACT	SNK Playmore
	决战III（暂定）	决战III（暂题）	SLG	光荣
	Altered Beast（暂定）	Altered Beast（暂题）	A-ADV	世嘉
	降魔（暂定）	降魔（暂题）	A-ADV	世嘉
	★樱花大战5~永别心上人~	さくら大战5 ~さらば爱しき人よ~	ADV	世嘉
	少年冒险王：黑暗世纪	冒险王ビット：ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传~复仇的誓言~	バットマン外传~复仇の誓い~	A-ADV	UBI SOFT
	闪灵二人组 里新宿最强最强战	GetBackers 夺还屋~里新宿最强バトル~	ACT	KONAMI

大陆行货 PS 2

发售日	中文名称	备注	类型	代理
6月中旬预定	实况足球 胜利十一人7 国际版	万众期待的足球游戏终于本土化！	SPG	晶合

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月10日	★微软汽车拉力赛2	ラリースポーツチャレンジ2	RAC	Microsoft
6月17日	Deus Ex · Invisible War	デウスエクス・インビジブルウォー	FPS	EIDOS
6月24日	★合金弹头3	メタルスラッグ3	ACT	SNK Playmore
6月	全光谱战士	Full Spectrum Warrior	SHT	THQ
7月	闪点行动：冷战危机	Operation Flashpoint：Cold War Crisis	SHT	ATARI
2004年发售	真梦生活在线	トゥルーファンタジーライブオンライン	RPG	Microsoft
11月9日	★光环2	HALO 2	FPS	Microsoft
2004年夏	★死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo
	Kingdom Under FireII	キングダムアンダーファイアII	ACT	Phantagram
发售未定	★星际争霸：幽灵	StarCraft：Ghost	ACT	Blizzard
	SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
	雷电战士：进化	RAIDEN FIGHTERS evolution	SHT	New World System

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月17日	高尔夫的传说	レジェンド オブ ゴルファー	ACT · Golf	任天堂
6月26日	★哈利波特和阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
11月9日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
2004年夏	家园	Homeland	SLG	Chun Soft
	★牧场物语美丽人生女孩版	牧场物语ワンダフルライフforガール	RPG	Marvelous Interactive
	VR战士：E世代	Virtua Fighter：Cyber Generation	RPG	SEGA-AM2
11月29日	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
2004年冬	★杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	幻侠JOE 2	Viewtiful JOE 2	ACT	CAPCOM
发售未定	PC 原人	Hudson Selection Vol.4 PC 原人	ACT	HUDSON
	分裂细胞：明日潘多拉	Splinter Cell：Pandora Tomorrow	ACT	UBI Soft

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月10日	★马里奥vs.大金刚	マリオvs.ドンキーコング	ACT	任天堂
6月17日	弗洛加 · 古代文明之谜	フロッガー・古代文明のなぞ	A · AVG	KONAMI
	索尼克 ADVANCE购得版	ソニック アドバンス	ACT	SEGA
	索尼克 ADVANCE2购得版	ソニック アドバンス2	ACT	SEGA
	索尼克 ADVANCE3	ソニック アドバンス3	ACT	SEGA
6月24日	★勇者斗恶龙 · 主人公之特鲁内克大冒险	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコ大冒险	RPG	SQUARE · ENIX
6月26日	★哈利 · 波特与阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
7月22日	★我们的太阳续集	续 ボクらの太阳	RPG	KONAMI
10月4日	马里奥弹珠台	Mario · Pinball	TAB	任天堂
2004年冬	★FIFA 2005	FIFA 2005	SPG	EA
2004年发售	大家的软件系列动作游戏	みんなのソフトシリーズアクションゲーム（暂题）	ACT	Success
发售未定	忍	シノビShinobi	ACT	SEGA
	托尼霍克滑板4	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG	Activision
	★王国之心 记忆的锁链	Kingdom Hearts：Chains of Memories	RPG	SQUARE · ENIX

类 型 界 定

ACT……………………动作
FTG(F-ACT)……………………格斗
AVG(ADV)……………………冒险
A-AVG……………………动作冒险
SHT(STG)……………………射击
FPS……………………主视角射击
SLG……………………模拟（策略）
RPG……………………角色扮演
A-RPG……………………动作角色扮演
S-RPG……………………策略角色扮演
RAC(RCG)……………………赛车
SPG(SPT)……………………体育
PUZ(PZG)……………………益智
A-PUZ……………………动作益智
TAB(TBL)……………………桌面游戏
QIZ……………………智力
ETC……………………其他
MUG……………………音乐

看到别人家里拥有的各种主机，再看看自己身边惟一的一台娱乐用机器——PC，真是感叹世界的不公平，不过好在还可以在单位蹭着玩一玩，窗外的小花园里孩子们在尽情的嬉戏，有时候真的很羡慕他们的自由自在，尽管什么主机都能玩到，但是没准骑马打仗更能激起我的感觉，不知道是现在的游戏做的不如以前了，还是自己的欣赏水平变“高”了，总之很想回到小时候去感受一下……Just Like a Child

龙哥热线

游戏硬件我最通·不是神仙赛神仙

每天早上当邮局的送信员将如山般的信件倾泻而下时，会有一个人眼睛开始发光，灵魂开始燃烧，手指开始兴奋的颤抖，最后抱头惨叫一声：「怎么每天都有这么多来信啊？！」他，就是——龙哥。

有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通

责编：无论怎么看信眼睛也不会花的龙哥

Q 赠品为双蛇戒指和恶魔城圣十字架的电软分别是哪两期啊？还有的邮购吗？2、PS2和同价位的DVD效果差距大不大啊（想买PS2又怕父母不同意，就跟他们说那是台DVD好了）。3、有事问你除了给你写信以外，还有其它途径吗？比如论坛之类，网址是多少？4、最重要的问题，一定要回答：为什么你什么都懂，读者们的问题没有一个难得倒你的，你究竟是不是人类？莫非你其实是超级智能计算机（令人怀疑）。

（山东济宁 刘一峰）

1、恶魔城十字架的是总第125期，即2004年第1期；双蛇戒指的是总第131期，即2004年第8期；现在发行部仍有少量存货，邮购的话请尽快了。2、单就它们的DVD播放性能而言，相差并不大——说PS2是DVD？看来我国还有很多玩家玩游戏仍然是高危险的“地下工作”啊，希望大家的“工作”环境以后会逐渐改善。3、有问题要找“龙哥热线”的话，除了直接写信给我，也可以进行线上提问。具体方法是登陆到我们的网站www.vgame.cn，点击左上的“电子游戏软件”，再点击左方栏目列表中的“龙哥热线”即可提交你的问题，我会在上面及时做出回复的。4、……哼哼哼哼，既然我身份的秘密被你发现了，那就对不起了，我要杀掉你灭口！——哈哈，开玩笑，龙哥当然是人类了。

Q 请问记忆卡怎样使用？我的PS主机坏了，机器不读盘，请问问题出在哪里？再有就是《游戏的设计与开发》能再版吗？我在电视上看到许多用3D动画作的广告，所以自己也想购入一本自行研究。

（广西 彭晓斌）

晕了，还有这种问题啊？记忆卡的使用很简单的，你只需把记忆卡插入主机的专用插槽之中即可，在游戏中存储的记录会自动拷贝到记忆卡中的，不过在写入和读取记录时切记不要插拔记忆卡——最后，想要请教一下：不用记忆卡，你的那些游戏都是怎么玩过来的？难道是全天候开机？出现这种问题一般都是光头的问题，得拿去修理了。《游戏的设计与开发》已经再版过一次了，目前没有存货了。还有就是此书并不是3D动画的制作专门教材，对这个有兴趣的玩家可以看看“科普园地”中朱峰朋友写的“3DCG制作教程”，其中介绍了不少这方面的宝贵经验。

Q 1、PS2上有几款中文游戏，分别是？2、MGS3代啥时发售呀？3、希望龙哥能把我的地址再次登出来，我想和全国的其他玩家多多地交流，谢谢！辽宁省葫芦岛市龙港岛里新能源化工厂，125003，王雷。

1、目前正式发售的行货中文游戏并不多，分别是恶魔猎人2、超级泡泡龙2、真·三国无双2、XIGO最后的骰子和捉猴啦2。不过在香港和台湾发售了不少PS2中文版好游戏，像宿命传说、GT赛车·序章、魔戒三步曲、荣誉勋章以及零·红蝶与尸人等。2、MGS3的发售日已经正式确定为11月1日，真是万众瞩目啊！

Q 1、听说PS2可用一般的PC键盘跟鼠标是吗？如果可以又该怎么接呢？2、现在许多ACT游戏中可用USB耳麦互通，这东东是什么？哪有？3、5个月前我买回PS2之后配的原装柄就没震动过，为什么？我的手柄手感很好，韩国造。4、《电软》上中文游戏排行榜上得票最多的FF10在近期推出中文版几率有多少？

（北京的福建人 林永昌）

1、绝大多数USB接口的PC键盘都可以在PS2上使用，此外罗技和NYKO都曾推出过与手柄合体的键盘。2、耳麦一般是在支持网络对战的游戏中比较通用，可以即时和朋友交换讯息或是聊天（多是在RPG游戏中），不过需要游戏支持；3、原装手柄不能震动？奇怪了：现在大多数PS2游戏都对应手柄震动啊，你玩的该不会是那少数吧？估计还是手柄有蹊跷。4、近期？估计至少最近三个月之内是不会有多大的希望了，继续等吧，总会有那么一天的——但愿到时候我还活着（笑）。



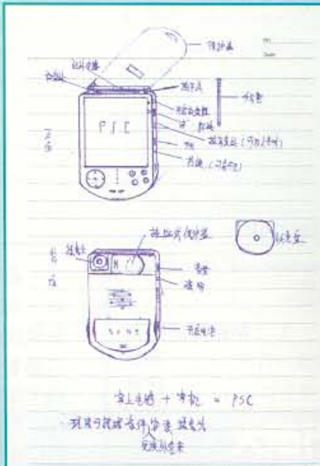
↑与索尼PS2上的游戏操作把相比，就多了一个键盘。

Q 最近我在玩PS上的“恶魔城·月下夜想曲”，遇到了不少问题，想请教一下。问题1：游戏中“半妖精”和“鼻恶魔”这两个魔导器在哪里？问题2：《月下》中一共有多少种武器、盾、披风、铠甲和护身符？问题3：“月下”中几种“使之魔”都有什么能力？在什么条件下（多少等级）？问题4：“月下”有没有BUG出城大法？

（天津 某读者）

1、“鼻恶魔”：一进斗技场先往左上走，之后会看到两根断掉的大石柱，右边那根柱子隔了两三格的天花板是可以打破的……；“半妖精”：从斗技场右边的黄色传送点出来，天花板有通路，变成蝙蝠飞上去，往左再走左下的通路，打破白色的天花板（通路在左边）。2、这些……抱歉我还真没仔细数过（汗）；3、使魔的作用——妖精与半妖精：可补血、复活与恢复各种异常状态；恶魔与鼻恶魔：攻击敌人与打开机关；蝙蝠：喷火；幽灵：吸附在敌人身上进行攻击；剑魔：等级提高后可变身成超强力的武器。4、“月下”中的BUG出城法其实有很多种，这里只介绍最普通的一种方法：让阿鲁卡多装备上刺突剑エストック（有类似特技的武器皆可），在正城右边崖壁外侧电梯处，站在电梯最上面的入口，面向右，同时按方向键的下和攻击键，电梯在开往下方的时候就会出城。

掌上电脑+掌机=PSC



龙哥：这是我第一次给你写信，我有一个建议，就是《电软》能不能举行一个以“我心目中的游戏机”为名的绘画大赛，在下期《电软》中可以夹带一张报名纸和一张绘画纸，我觉得这个建议很好，不知你觉得如何？另外，我自己也画了一张让你参考参考，画得不好，将就着看，可我不知道怎么就画上了索尼的？呵呵！

（北京 陈瀛）

这些东东木头不是在闯家里刊登了不少吗？龙哥偶尔也会在热线里登一些的。PSP公布以后，大家对其外形怎么看呢？龙哥的感觉是非常酷！看来又有不少玩家要倒在索尼的“糖衣炮弹”之下了（笑）。

Q 有几个朋友是以把VCD换成DVD为借口买的，请问X-BOX和PS2能看VCD吗？最新的港版PS2是哪个型号，也有和50000型一样自带硬盘吗？GBA烧录卡也能连线对战吗？

（黑龙江齐齐哈尔 曹操）

现在什么正规渠道的PS2有保障？龙哥你知道现在的JS实在是本事太大，5000X的机子都难逃他们的“修改”，小弟的伙食费也很珍贵，希望能买上心仪的机子，谢谢！（兰州 阿三）最有保障的当然是行货版的PS2了，其他型号的PS2主机其实都是水货，而水货本身就是没有保障的。只能看JS们的人品了，不过也没必要弄到草木皆兵的地步。

PS2和XBOX是用来看DVD的——当然，专业还是用来玩游戏的，看DVD是"兼职"（笑）；最新的港版PS2是五万系列的50006以及GT限定版的55006 GT。GBA烧录卡同样能够连线对战的。

Q 请问：在洛克人EXE3中，解决完动物园事件后，应该做什么？洛克人EXE4蓝月中，在游园中举行的那个什么大会，碰见一个胖厨师，对完话之后，应该干什么？（福建平潭 林平）

动物园的情节搞定之后，应该去日暮的店，与之交谈即可接受两件新任务；你指得是第三章新开的公园中还是第四章里与厨师山川味太的料理比赛的剧情？看不大明白你玩到哪了，所以不能确定。下次对游戏方面进行提问时，请大家尽量写详细点，不然龙哥我连问题都确定不了，就很不方便回答了。

Q GBA上的"恶魔城·月轮"不知道龙哥玩过没有？我玩了大概半个月，可到现在还不知怎样留下标记。每次关机或GAME OVER以后就要从头开始，我真不知怎么办才好。这样不知要浪费多少电源。好不容易快通关时，就因为没电了结果GBA自动关机，我又要从头开始，要能留下标记就可以继续游戏了。龙哥啊，救救我吧！希望您能详细帮助我解决这个问题。（浙江平湖 韩杰）

你是想问如何在游戏中进行记录吧？（倒了）很简单啊；只需在地图上标注为红色的房间中，就是屋子中央是一个手捧光球的女神雕像处，按住方向键的上就会完全恢复HP与MP，并问你是否进行记录，选择左边的"はい"即可。

Q 另外，老弟想知道关于PSP的性能怎样？主机价格、游戏价格，今后会不会有中文版的PSP游戏？PSP主机何时会在中国有售？急待回音，望龙哥帮忙！（武警荆州支队 高健）

PSP的具体性能在本次E3展上已经公布出来了，13期的游戏新闻眼中有详细列表。尺寸为长170mm宽74mm高23mm，包含电池重量为260克，CPU为最高333MHz，内存32M，显示屏为16：9宽屏，分辨率480X272，最大发色数1677万色，使用专门的UMD光碟。目前主机与游戏的价格尚未确定。至于行货的PSP主机——你就别这么着急了，不如大家坐下来喝杯茶吃个蛋挞聊聊天先？

Q 今年暑假我准备购入一台PS2，由于资金有限，我只好买一台二手的10000型PS2（800元），不知道是否值得买？最终幻想12延期至明年发售，不知勇者斗恶龙8能不能在今年发售？我认为NDS只是任天堂对应PSP推出的新型游戏机，由于GBA2001年才发售，肯定有GB2之类后续主机的推出，NDS只是烟雾弹，龙哥您有何看法？希望龙哥能看到这封信，毕竟这也是我从珍贵的时间中挤出来的。（河北合肥 武翔）

即使是买二手主机的话，龙哥我也很不推荐你买一万系列的，毕竟版本实在是太老了，而且当初一万系列就有很多不完善的地方，建议买三万系列以后的。FF12都推迟了，目前发售日还"未定"的DQ8就更难指望其能在年内推出了。何况，两者都是超大作，为了避免碰车就决不能在接近的时期内同时发售，再加上以前DQ系列的一贯延期作风（DQ7就从96年一直延到99年），所以还是不要奢望的好。现在NDS都已经明确发布了，我也就不用再多说什么了吧？其兼容GBA卡带的设计已经很明显是GBA的后续机种了。最后，既然你能挤出时间写信，龙哥自然也就能挤出时间看信啦，放心吧。



↑NDS的双屏给游戏的创新带来了更多的发挥空间，希望能在上面看到更多有新意的好游戏。

Q 3天前我突然发现自己的DC有几张碟读不出来（以前完全正常），又过2天所有的碟都读不出来了，开机时光头转几圈就停了，请龙哥给予指点这是什么毛病啊？还有救吗？（黑龙江伊春 李奕）

很明显这是光头的问题，估计是你爱机的光头即将"寿终正寝"了。也许调一下光头的功率还能够再撑上一段时间，不过这样做无异于饮鸩止渴，建议你还是先拿到专门的修理店去问一下。

Q 1、近日购得周边EYETOY加一张D盘，290元，不知是否原装？2、FFX国际中最强的两个召唤兽怎么得，即アニマ和メーガス三姐妹？3、用PS2玩PS游戏记忆能解决吗？听说DC上有PS模拟器，是否可记录，我特想玩PS上的寄生前夜2，因为它太经典了，尽管当年已通关18次。（北京阳坊 红烧肉）

1、如果你有看13期"科普"的打假专题的话就应该已经明白这是EYETOY的组装版了吧？看来我国的D版行业技术水平果然是"世界级领先水平"啊！2、アニマ的入手场所是在バージ＝エボン寺院，条件是其他6个寺院必须取得全部破のスフィア打开宝箱；メーガス三姐妹的入手场所是在レミアム寺院，入手条件是必须搜集齐其他召唤兽并持有"つばみのかんむり"和"花のかんむり"。

Q 龙哥你小时候的理想是什么呢？我的理想是当一名游戏开发人员，做一些让玩家玩过之后会很开心，很难忘的游戏。我非常喜欢MD上的"幽游白书"这款游戏，整天和朋友玩个不亦乐乎，4人对战的系统也很棒，不过我不知道怎么样才能四个真人对战？还有GB上"牧场物语"有无3代和4代？（广东英德 朱伟）

说起来，咱们的理想还真是差不多呢：龙哥小时候的理想也是当一名优秀的游戏程序员，这样就可以给大家做出最好玩的游戏。相信有很多玩家都有过这种想法吧，呵呵。MD上的"幽游白书"的确是经典作品，想要四人对战的话你就得有四个MD手柄才行，和朋友对战游戏可是很快乐的事情哦。GBC上有"牧场物语"的第三代，GBA也有一款"牧场物语4"的作品。最后，希望你能开心起来，快乐地生活！

Q 关于DQ5：当游戏进行到第三章要收服眸眸时，攻略上说取出比安卡送的发带就行了，可是我把身上的物品都使用一遍也不能收服它，到底比安卡送的发带是什么东西？它的日文名称又是什么？（该不会那发带被我卖掉了吧！）另外，水、火两枚戒指怎么入手？回到王城后比安卡她们娘三就不停的聊天，怎么才能让她们加入队伍一起去耶鲁贝佛呢？（安徽蚌埠 蒋石娜）

比安卡的发带的日文是ビアンカのリボン，请在物品栏中仔细查找吧。如果没有的话估计真给你"卖"了。第一次得到"眸眸"后，第二天和比安卡告别时她会送给你。ほのおのリング（火之戒）：当情节发展到比武招亲时（和芙罗拉），未来岳父会让主角去拿火水二戒。往东南的火山前进（在众高山包围的中间），在里面可得到火之戒，拿火之戒时会有三个怪物攻击！みずのリング（水之戒）：剧情发展后将比安卡安排在队物中然后开船去开水门，接着往上方的大陆走，沿着河往上到一个瀑布，从瀑布的洞口开船进去，其中有些路会被水挡住，水之戒在洞中一道瀑布最底下的隐藏入口！注意被水遮住的地方，多试试在水里走。有了三个戒指，那母女就不会一直说话不理你了。

Q 小弟冒着生命危险好不容易凑钱买回了一台——PSX！却还是难以安心，在这恳求龙哥一定回答：PSX有翻新的吗？会被掉包光头吗？配套的手柄会有以次充好吗？可以直接玩PS2网游吗？如果不能还需要些什么配件呢？PS2的周边都能对应吗（特别是EYETOY）？还有，不知您有没有一边洗澡一边玩游戏的习惯？曾经边洗边玩SS版《仙剑》，结果在浴缸里待了3个小时，皮脱了不说，还被父母加姐姐三人"连闪"了一夜！（广州 里里外外）

咦？你竟然买PSX，那玩意在日本都暂时停产了啊？在我国没有多少人会买吧，基本上不会是翻新机的，放心好了。光头和手柄的鉴别你按照科普园地打假专辑中提供的鉴别方法看看，基本原理是一样的。PSX有内置硬盘和网络连接器，不过不对应PS2的部分周边与游戏，是否对应EYETOY目前尚未清楚。泡在浴缸里玩游戏？还真没试过，不过泡到脱皮这种结果还是没人想要的吧？

Q 龙哥：请问"寄生前夜2"的完美结局怎么打啊？（云南个旧 SHINGO）

"寄生前夜2"打出完美结局需要满足以下的条件：①在Dryfield的晚上到酒吧间去看卡尔；②在3分钟内战胜火炮隣，如果它离开或者盖利的狗死掉的话就重试；③当卡尔与艾雅在一起时返回Dryfield（在战胜大嘴后，到达南电梯厅之前）；④当要从Shelter离开时到Pod Service Gantry阅读放在电话旁的匹尔斯留言，不要忘记回电话；⑤如果以上步骤正确完成，盖利的狗会在帐篷外等你，朱迪会站在储物箱旁，就可以免费拿到5.56子弹和榴弹。⑥在Golem冷冻室再次解救皮尔斯；⑦战胜最终BOSS。

包打听 一个好汉三个帮！中国玩家的团结互助精神将在这里得到最真实的体现，希望大家将之POWER MAX!

■星海传说3：当游戏进行到[モーゼル古代遗迹（地下水路）]，攻略上说先从圆桌之间左侧楼梯下去，与伯爵下棋回收宝箱之后返回圆桌之间再从右侧楼梯下去，可是我与伯爵棋也下了，宝箱也全部回收了，连地图都100%完成了，可是右侧楼梯的门就是打不开，到底怎么才能过去啊？

■狂野历险F：在游戏的序章女主角篇玩到封印图书馆时被卡住，攻略上说进入封印图书馆的最深处调查书就能发生剧情。可我把所有书柜都调查N遍就是没有剧情发生。请问该怎么办呢？（安徽蚌埠 蒋石娜）

包回答

●13期包打听中，寂静岭3中无限弹药的机关枪（UNLIMITED SUBMACHINE GUN）是在游戏一开始的时候在女主角希瑟离开厕所后、往左走到尽头即可取得。（湖南 红薯）


请问龙龙哥哥哪里有《侍道2》的攻略，我还有不少不明白的地方。（重庆万州 何可）2003年第22期的《电软》上就有"侍道2"的详细攻略，你可以仔细翻翻。 请问网球王子2004（gba）金版和银版两个版本有什么不同吗？（武汉 CaMil）两个版本的区别主要在于出现角色的不同。 我想拿自己的DC换一台GBA，其他玩家想和我换的话请与我联系。我的地址是：云南省保山七七二七三部队政治处，678000，夏春萍



游戏新作情报

最新游戏大介绍

NEW SOFT LINE UP

Contents

责编/北斗

海底总动员·冒险再续

GBA	厂商：THQ	发售日：2004年底	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

由安德鲁·斯坦顿导演的“海底总动员”凭借其杰出的画面，优秀的剧情以及幽默的台词赢得了相当多影迷的欢迎。北斗也对这部作品非常的喜欢，这次游戏续作的推出让人颇为期待。

这次迪斯尼的3DCG电影大作续集“海底总动员·冒险再续”的游戏版也将会于年底前全机种在美国发售。新作的故事情节紧接前作之后，尼莫将帮助脱逃成功的动物们在海底找到新的安身之所，游戏中玩家可操作影片所有的主要角色来完成任务。虽然不能指望游戏一定能做到电影那么出色，不过仍然期待着本作能够有好的表现。



←亲切温暖的剧情是本作的亮点之一。



→看到电影中熟悉的角色们真让人感动。

决斗大师·前辈传说

GBA	厂商：ATARI	发售日：2004年6月1日	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

改编自同名动画的卡片决斗游戏“决斗大师”一直颇受低龄玩家的欢迎。最近雅达利决定为GBA上制作系列最新作——“前辈传说”。

和时下流行的大多数卡片游戏一样，本作除了与众多的对手对战之外，还能够通过参加锦标赛提升自己的级别与获得新的卡片。当然，卡片的收集以及与好友的对战都是此类游戏的必备要素，本作自然也不会例外，只要玩家有对战线即可。

游戏中一共有180种不同的卡片。此外本作还将发售限定版，不过限定版的具体内容尚未公布。

↓虽然年龄不大，游戏中的角色一样非常有个性。





↑对北斗而言，卡片游戏还是看着比玩着舒服。

↓为了找回丢失的爷爷送的珍贵卡片而展开冒险。



魔界战记·黑暗之时

PS2	厂商：ATLUS	发售日：2004年5月28日	
	类型：S·RPG	价格：未定	其他：——

本作的日版已于去年8月底正式发售，这次美版作品已确定是在5月底发售。从日版来看，本作并非特别的突出，不过仍然是一款不错的S·RPG游戏。尽管这次的是英文，不过我国大部分玩家还是E文要强上一点吧。玩过日文版但剧情还看不大懂的朋友，这次又多少可以再明白多些了。

游戏的剧情围绕诺武德之国的国王之死展开。国王之子拉哈尔从沉睡中惊醒后，发现他的父亲已死，而恶魔正窥视着王座。为此，拉哈尔和朋友将一起努力夺回属于自己的一切。游戏包含一百种魔法，一百五十种角色职业和独特的战斗系统，玩家可同时使用四名角色。

从恶魔手中夺回王座 让世界免遭黑暗侵蚀



SVC Chaos

XB	厂商：SNK	发售日：2004年9月28日	
	类型：FTG	价格：未定	其他：——

CAPCOM与SNK，这两家曾经的格斗游戏顶级厂商，能够让它们各自旗下的角色在同一款作品中登场展开“关公战秦琼”似的乱斗是众多格斗迷们的一大心愿。然而，SVC发售以后，由于两家厂商各自作品的风格相差非常之大，将之统一起来实在是非常困难。

尽管如此，XBOX上的最新作仍然滋滋不倦的登场了。本作将对应XBOX LIVE，一共会有36名角色登场，两家厂商各占一半，以及两个尚未公布的BOSS。本次的作品能够让大家满意吗？目前仍然是个未知数。

燃烧出不灭的斗魂！



→该系列一直很难让两家厂商的FANS们同时满意。



←虽然实现了梦幻对决，不过风格迥异的游戏实在是不好融合。

蜘蛛侠2

PS2	厂商：Activision	发售日：2004年6月28日
类型：ACT	价格：未定	其他：——

蜘蛛侠的电影大受好评，最新作也即将上映，同时，最新的游戏版本也即将随着电影火热出炉。本作中最大的特色就是玩家可以自由控制手腕处蛛丝的发射，游戏中任何建筑或是物品都可以缠上。低空游荡只要短的蜘蛛丝即可，不过“高空作业”时就得要足够的长了。此外，即使已经发射出一根蛛丝后，仍然还能够再发射第二根蛛丝，这样蜘蛛侠灵活的特性将更能被充分展现。

本作的战斗系统也得以改进，灵活运用攻击与跳跃的话就能形成强大的连击。原著漫画中蜘蛛侠的攻击风格将会完全重现。随着电影上映的临近，广大蜘蛛侠迷们有没有兴趣在游戏中一展身手呢？

淋漓尽致的爽快感！

飞荡于高楼大厦之间





←蜘蛛侠出没于城市各处。



→除了蛛丝，蜘蛛侠也有着敏捷的身手。

影子行动·红色水银

XB	厂商：ATARI	发售日：2004年6月15日
类型：ACT	价格：未定	其他：——

将世界从核恐怖的威胁中拯救出来



红汞是制造核武器的重要原料之一，然而游戏中这个重要原料竟然一再发生丢失！如果被确认是恐怖分子下的手，后果将非常严重。为此，我们的主角：美国三角洲特种部队的精英，弗兰克·海登上尉与敌人展开了一场你死我活的激烈较量。

本作的单机模式包括25个关卡，场景遍及世界各地；而其对应的XBOX LIVE将包括多种游戏模式：包括死亡竞赛、夺旗以及VIP护送等。此外，为了制作出真实的场景，游戏制作小组甚至亲自去了莫斯科，摩洛哥以及夏威夷等地，而从游戏的实际画面来看，的确没有让他们白跑一趟。本作是一款核心玩家向的游戏，动作游戏苦手可得考虑考虑了。



↑双人分屏合作模式需要玩家在游戏中在特定的情景才能开启。



越战英豪

XB	厂商：VU Games	发售日：2004年冬
类型：ACT	价格：未定	其他：——

本作是由著名游戏“荣誉勋章”的开发商2015所制作，预计在Xbox和PC上推出。游戏将使用最新的虚幻引擎以代替“荣誉勋章”中的Quake3引擎。2015的负责人Tom Kudirka如是说，“游戏将再次重现发生在越战中的那场紧张、危险和令人兴奋的丛林战！”

游戏主要是以越战双方的冲突为主，从营救到破坏，都是围绕着Danang空军基地的进攻和反击而展开的。众多的NPC角色将伴随玩家完成一个个复杂的任务，他们的能力也将随着战争的发展而逐渐成长。此外，本作还支持联合作战模式和多人对抗模式，允许多个玩家一起游戏或分别扮演越军和美军对抗。

让我们在游戏中再一次的体验越战那烽火连天的炙热氛围！



↑丛林气息很重的战争。

↑美军的装备要精良得多。





←画面很真实。

玩具兵大战·萨基战争

XB PS2 GC	厂商：Global Star	发售日：2004年6月22日
类型：ACT	价格：未定	其他：——



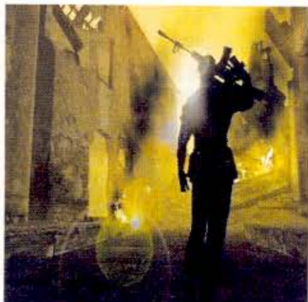
“玩具兵大战”系列一直以其动作感的渲染力度与战争主旋律的刻画而吸引着玩家。尽管其制造厂商3DO业已倒闭，不过本作的版权已经被买了下来，这次的最新作就将再次将玩家带入“玩具兵”们神奇的世界中去。

游戏的主人公——绿色水兵萨基会发现他如今已置身于一个类似“荣誉勋章”的世界之中，而非先前那些炮火连天的“玩具兵大战”的RTS版图。萨基将与在整体实力上占绝对优势的邪恶力量殊死抗争。游戏中将包括超过12个完整的区域，涵盖幅员恢宏的48个关卡。游戏中萨基可以通过收集“塑胶健康值”来重塑自己缺损的身体部分。本作让人颇为期待。

玩具兵大作战



↑萨基单枪匹马独挑邪恶军团，即使是龙潭虎穴我们也要闯！



落日余辉下萨基的矫健背影预示着胜利的到来

街头赛车联盟

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004年8月2日
	类型：RAC　价格：未定	其他：——

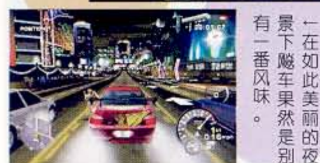
在街头与人展开疯狂的速度角逐

众所周知，NAMCO一直是以开发美女赛车游戏而著称，尤其是享有盛名的“山脊赛车”系列，女主角永濑丽子更是获得了很多玩家的喜爱。本次NAMCO带来的赛车游戏“街头赛车联盟”(Street Racing Syndicate)原本是由Eutechnyx开发制作，版权属于曾经赫赫有名的3DO公司,不过，随着3DO去年宣布破产，美国NAMCO花了150万美元拿到了本作的版权。

游戏玩法类似“极品飞车·地下竞技”，玩家将驾驶名贵的跑车在午夜街头进行狂野的飙车追逐比赛！玩家在游戏中只要做出漂亮的飙车、甩尾动作，或是打败对手赢得胜利就能累积金钱，并以之购买零件改装爱车，让你的爱车越来越强。游戏华丽的光影效果表现更是让玩家血脉贲张！



←各式名贵华丽的世界顶级跑车足以吸引赛车游戏迷。



←在如此美丽的夜景下飚车果然是别有一番风味。



性感的游戏代言人

BC

XB	厂商：Microsoft	发售日：2005年预定
	类型：A·RPG　价格：未定	其他：——

本作是1款以石器时代为背景的游戏，在游戏中，玩家除了需要通过摘果物、取水、狩猎等方法维持基本的饮食生活、确保村落人民免受饥寒之苦外，还必须逐渐让部落不断的进步。在游戏中，玩家可以发明火种、研发新的武器等，经过不断的进步，就能够将原始的村落导向文明之路。

当然，原始社会可是危机四伏的，随处可见的大型肉食性恐龙是对玩家部落的一大威胁，即使只是“温和”的草食性动物，“一不小心”给踩上一脚的话……因此，玩家必须对村民的工作进行合理分配，以防遭到毁灭性的打击。有兴趣的玩家不妨试试回到原始社会体验一下刀耕火种的别样风情。

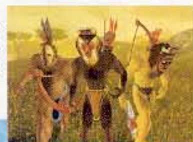


←原始部落风味的游戏。

在弱肉强食的残酷大自然中求生存

文明进步





←脸上的面具除了有图腾的意思也表示对大自然的敬畏。



←石器时代的风景果然相当的优美。



危机四伏

鬼疫

XB	厂商：乐升科技	发售日：2004年夏（欧版）
	类型：ACT　价格：未定	其他：——



本作是台湾微软Xbox Live首批推荐的“中文版”强打作品。游戏的故事是从远古的伏羲氏传说开始，14世纪中，马可波罗至古老的中国东游归来，古中国封印中的古虫在无意中被解开，竟为中古世纪的欧洲带来一场毁灭性的浩劫！一场恐怖又找不到理由的浩劫，揭开了本作的序幕。

游戏中包括对话、道具甚至语音系统全部彻底中文化，让玩家不再有语言上的隔阂，并且能够更完全的融入剧情之中！本作的打斗方式比较流畅，可以使出具有气绝、倒地、飞起、双倍杀伤力等不同效力的连续技。此外，游戏的最后结局将根据玩家在冒险抉择而定，多种不同的结局让人期待。即使只是冲着“中文游戏”这四个字，也值得大家好好玩玩了。

↓游戏还支持XBOX LIVE，可以上网与人合作共同冒险。





↑全中文化的游戏菜单与状态显示是不是让大家觉得倍感亲切呢？

成龙

PS2	厂商：SCEI	发售日：2004年预定
	类型：ACT　价格：未定	其他：——

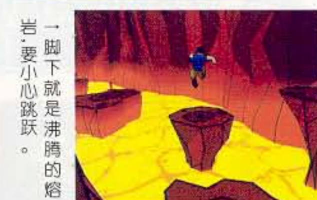
以动作明星成龙为主角来制作的卡通风格动作游戏

成龙可以说是继李小龙之后的又一功夫武打巨星，其幽默的风格独辟蹊径开辟了新的一类武打电影。而拍摄中坚决不用替身演员的硬派作风更是让人敬佩不已，因此不仅在中国，即使是在欧美也是大受欢迎。著名的腊像馆甚至专门为其制作了真人腊像。

而最近SCE发表了一款以成龙为主角的动作游戏“成龙”(Jacky Chen)，游戏并将对应PS2上颇有新意的EyeToy 。本作是一款第三人称的 3D 动作游戏，游戏的风格是以美国所播映的卡通版“成龙”为基础，呈现出一种手绘卡通与涂鸦的质感，目前游戏的系统与内容等尚未确定。成龙的影迷们不妨多多注意这款以卡通版成龙为主角的游戏。



←游戏任务多种多样，能不能钓到鱼呢？



←脚下就是沸腾的熔岩，要小心跳跃。





←游戏的画面别具风格，很有新鲜感。

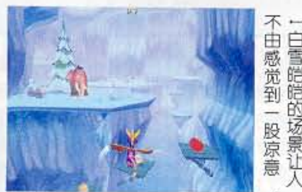
斯派罗·英雄之尾

XB PS2 GC	厂商：Global Star	发售日：2004年11月9日
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

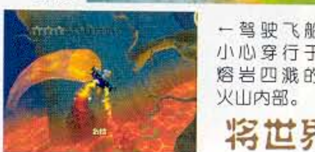
由于本性邪恶而被龙族长老议事会驱逐的红龙为了征服世界，将带有黑暗魔力的珠宝散落到各地从而使世界逐渐黑暗化。为了阻止敌人的阴谋，我们可爱的小龙斯派罗再次出征！

游戏采用了新的技术从而使画面与游戏的感觉非常的流畅。每当斯派罗摧毁一次黑暗宝石，这一区域就会恢复过去的光明与色彩。斯派罗可以发出死和属性的气息展开攻击，分别是火、冰、电与水。此外，斯派罗还新增了多种技巧，其中包括攀爬熔岩以及破坏墙壁等。游戏中猎豹HUNTER，小鸟SGT.BYRD，鼹鼠BLINK以及SPARX将会作为斯派罗的伙伴登场，玩家需要控制它们来完成冒险。帮助斯派罗与它的伙伴们一起打倒敌人吧！

我们的小英雄斯派罗再次挺身而出对抗邪恶的敌人



↑白雪皑皑的场景让人不由感觉到一股凉意。



↑斯派罗的技巧之一，火属性的气息可以清除掉障碍物。



↑猎豹HUNTER是斯派罗的强力伙伴之一。



←驾驶飞船小心穿行于熔岩四溅的火山内部。

将世界从黑暗中拯救出来

EYETOY·反重力

PS2	厂商：SCEA	发售日：2004年冬
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

索尼的PS2周边EYETOY可以说是引入了一种新的游戏概念，发售之后掀起了全球范围内的热潮。各厂商也相继发表对应的游戏，这次由美国索尼娱乐自行制作的“EYETOY·反重力”又是一款相当不错的游戏，玩家将扮演滑板高手尽情穿梭于都市之中。

操作方式是本作最大的特点，由于采用了EYETOY的颜色识别功能。为了让摄像头能够更好的辨别，玩家在游戏的时候最好还要拿着彩带。除了加速外，玩家还有跳跃、躲避、刹车等动作，并且还能够与环境互动。游戏中共有8个可升级的角色和8个赛道以供选择，获得胜利之后还可以获得新的装备以及开启隐藏人物与赛道。

摆脱重力束缚



EYETOY新玩法



↑主角的造型颇具个性，滑板技术更是好得没话说。

↓不仅是对速度的追求，各种高难度的花式动作才是滑板游戏最大的亮点。



星际传奇

XB	厂商：Vivendi Universal	发售日：2004年6月1日
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

虽然将同名游戏或是动漫改编为游戏在业界中一直普遍存在，不过这股风潮最近似乎是越演越烈了——不但游戏更多，而且都是做到了与电影的同步上市甚至是更早。

游戏中玩家扮演为了爱与正义致力逃脱地底监狱的主角——雷迪克，结合了射击、动作、冒险、格斗，玩家将跟着与电影相同的剧情，在遥远的未来世界银河边陲，展开一段精彩刺激的冒险战斗。玩家可使用雷迪克独家的超能眼能力及土制弹簧刀、高火力的突击步枪等超过 15 种武器，并结合玩家自身的智能与策略运用来击倒敌人、化解危机！另外本作由知名动作电影男主角冯迪索直接参与游戏的制作，包括游戏幕后配音和动作捕捉的部分都由冯迪索亲自操刀。

虎胆英雄雷迪克



↓枪上显示的数字“14”应该指的是剩余子弹的数量。



战斗在外太空



↑敌方机器人的火力非常强大，雷迪克手中的重型机枪能把它压制下去吗？

Apocripha/0

PS2	厂商：STACK software	发售日：2004年9月22日
	类型：SLG	价格：7140日元	其他：——

国内曾经发售过本作的PC简体中文版，并将本作译为“圣书外典”。最近，日本STACK software公司宣布PS2版的游戏将于9月份发售，普通版价格为7140日元，限定版价格为9240日元。

本作最大的亮点就是其华美的人物设定和强大的声优阵容。目前所知的是PS2移植版肯定将在内容、阵容各方面大幅强化；而在游戏的音乐音效方面，更是做得十全十美，全程语音的精彩对白配上优美的背景音乐，带给玩家无与伦比的临场感！这可以算是第一款真正的“女性向游戏”，喜爱游戏的MM玩家们可不要错过了！



←在PC版基础上进一步强化了剧情。



←游戏中的角色与画面都非常漂亮。



女性玩家别错过

↑战斗系统采用的是卡片的方式。

NOTE 记事BOX

小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：小沛



没天理啊！大象都玩上枪了！以后可千万别招惹他！否则会变成筛子!!的

让我们一起分享编辑部里的故事

5月19日

大象：今天全体编辑"下课"在家，腾出地方给铁杆们"犯弱"。敬业的星川还拿出私家珍藏——仿真枪。为了7分钟的成品，又是一天的拍摄，而为了一个外景，下午2点我们在一公园门口费了半天口舌。看着我们又拿摄像机又拿枪械的，尤其是看着星川身着西服，眼戴墨镜的黑帮形象，看门人似乎害怕我们会伤及无辜而死活不让我们进入?无奈，大家来到一小区花园。三人仿佛回到童年般满园撒丫子。一会，一位老大爷过来问："您这干吗呢，我看了半天了……"。

北斗：E3疯忙之后的短暂休息时间拼命看完了26集的日本动画"RAXPHONE"。本来是为了其将在最新的机战MX中登场而提前预习，结果也许是北斗的理解力严重低下，反正其类似于EVA的故事设定以及比较莫名其妙的结局看得我脑细胞死伤无数。

5月21日

小沛：明天就是我的生日！邀请了15个朋友参加我的生日聚会，心想就是请他们吃包子也是一笔不小的开销呢，于是只好去提钱！结果……银行卡被提款机吞掉了！

风林：饿了的话，我有几种选择：欣赏自己胃部的欢歌；摸摸口袋然后做痛苦状；看看别人听到自己肚子叫的时候的表情；联想那些比我生活艰苦的非洲难民；看看女同事那边会不会剩下些零食；立志自己发工资后一定要找个地方吃大餐；问问别人看是不是和自己一样饿；走到楼下问问老板娘是不是能施舍我一顿盖浇饭……

5月22日

小沛：终于到了鄙人的生日了！北斗也应邀参加了我的生日会！这个小子恐怕有MM恐惧症，看到了在座的8个女生，他那张已经比较粗糙的脸竟然红得像灵长动物的臀部！于是他只是埋头闷吃，那样子似乎几天没吃了……

飞月：最近每当入夜，一种可怕的东西就开始在编辑部神出鬼没到处肆虐。平时令人困倦的加班时间也变得更加惊心动魄紧张刺激，飞月则如坐针毡一时一刻也无法安心。这种恐怖生物的名字就叫做……蚊子！

北斗：哼哼哼哼，今天是小沛的生日，为了见证我们伟大的阶级友情，为了维护宇宙的和平，顺便也为了祝贺北京2008年奥运会的圆满结束——21日下午起我就开始停止进食，终于在今天下午小沛的生日宴上狂吃了个饱。看得一旁的人都忍不住问道"兄弟，几天没吃啦?"

5月23日



昨天的生日会上朋友送给小沛一本《变形金刚20周年纪念画册》。



刚一进门，小沛就向大家炫耀……

絮叨了十分钟……



没想到小沛在北斗的桌上发现了一样东西



晴天霹雳!!!

雪人：某小编由于不明原因闹经济危机，只能每日以附近小店的素炒饼果腹。某日加班后，俺也饿了，于是在该小店叫肉炒饼消夜。片刻后，外买送到，开盒一看竟是素炒饼。一问之下，店员答曰："你们不是一直吃素吗?"俺无语中！

5月24日

北斗：北斗的GBA后面电池仓盖子的塑料扣老早就断了，之后被自己垫了点纸重新粘上用起来还不错。不过最近又开始松动起来，自己也没怎么留意。直到今天晚上拿出来想玩游戏时才发现电池仓盖不见了，东翻西找了半天后未果，只得将自己的GBA列入"残次品"范围内了。

大象：天上哪块云彩有雨看不出来，哪天该你倒霉也算不出来。新丁阿熊就是一例。本来今天我要跟他切磋一下足球，手懒，"命"他代劳。小可怜不知怎么摆弄的那台50006，几个回合后，突然他面无血色地看着我……"咋就光亮灯不显图像呢?"再一看，连盘仓都出不来了。刚服役的机器，才一个多月就……关键是，WE7跟随故障一起留在了50006肚子里，故障没排除前，电刑室休想再听到进球的呐喊了。

雪人：今日，小沛正欲向俺催交文章，忽闻从俺处传来阵阵杀戮和惨叫之声，大惊之下遂骇而疾走。北斗惊讶，伸头一看，原来正在播放《杀死比尔》之原声！

5月25日

小沛：大象邀请我和雪人参加《电击收藏》的"大象开口"栏目。要知道，小沛我可是在百忙当中抽出仅有的时间来参加这次拍摄的！！大象事先保证40分钟搞定，结果光是他自己NG就花费了超过40分钟！原来真是冤枉风林了！大象才是NG王！赶快拜一下！！

飞月：由于天气闷热胃口不佳，飞月荣获了雪人赐予的"万年辟谷女"称号，荣幸之至荣幸之至。

风林：困了的话，我有几种选择：拿个镜子看自己坚挺睡意时的痛苦状；和同事打赌如果自己睡着就请他们吃双棒；随便抓个人来求他赐我两个巴掌；不断跟自己说如果睡着就要错过北斗流鼻血的场面；拉同事探讨上班睡觉是否可行；跟同事们说，大家一起睡吧（啪啪耳光两记……）；在自己的电脑前帖上大字"如果我睡着请叫醒我"；突然走到楼道里大喊——我终于失眠啦!!!!!!

PERFECT：因为我最近脚趾头被蚊子叮到以后，头发奇痒难忍！于是用左手狂挠不止，结果导致右手抽筋!……所以本期"记事BOX"我就不参加了。（小沛：谎话说得真够低龄！）

提前品尝到手感 PSP和NDS的感觉!!







「打造你的个性游戏生活」。

『掌机迷14』特别赠送掌机新贵



&



精致体验版纸模

特别策划 解读『黄金的太阳』/ **独家深入** 小神游GBA中国攻略 / **E3记事** 携带的飞跃 / **专题讨论** GBA飞行射击类游戏趣谈 / **强打新栏目** 机战天空 / **攻略** 马里奥与大金刚 / **攻略** 钢铁帝国 / **攻略** 机动战士高达SEED / **研究** 口袋方块 / **研究** 特鲁内克大冒险A2 / **研究** 世界传说 换装迷宫2 / **研究** 街霸 ZERO3 …… 更多栏目 更多精彩!

独家赠品





或



『掌机迷』Vol.14 6月15日上市

附送 **PSP或NDS体验版纸模** 及 **ZELDA贴纸**

ISSN 1006-5032



邮发代号：82—648 统一刊号：CN 11—3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第14期 总第137期